200 JUEGOS COMENTADOS | 500 TRUCOS | TODO POKéMON

REVISTA OFICIAL: N64 | GB COLOR | GAMECUBE | GB ADVANCE

# Nintendo Acción

HOBBY PRESS

## ASÍ SERÁ EL NUEVO ZELDA DE GB COLOR

Anticipamos los mejores títulos para las nuevas consolas

## 50 NOVEDADES DE GB ADVANCE Y GAMECUBE

## ALUCINA CON GB ADVANCE

Tony Hawk 2
Ready to Rumble 2
Top Gear GT
GT Advance

Nº 105
AGOSTO




495 PTAS
2,98 €

Los trucos más potentes, consejos, estrategias...

# POKéMON ORO Y PLATA

GUÍAS DE BANJO-TOOIE, EXCITEBIKE 64, INDIANA JONES GBC




www.nintendo.es
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©1983, 2001 Nintendo.
Super Mario Advance.
Nuevas armas para jugar donde tú quieras.
GAME BOY ADVANCE
Nintendo
GAMING 24:7

# SUMARIO

## Reportaje

## LOS JUEGOS DEL E3



Ya que nos fuimos tan lejos, hasta Los Angeles (USA), para cubrir la feria E3 de videojuegos, qué menos que traer muchas, muchas novedades. ¿Qué os parece 50 juegos? Sí, de Game Boy Advance y GameCube, para que nadie discuta.

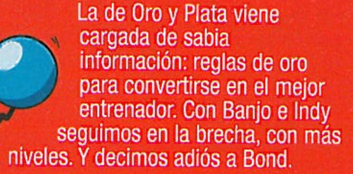


## REPORTAJES Y PREVIEWS

Como siempre, os avanzamos los juegos y temas más potentes. Lo último de Zelda para GBC, y una película de moda en ciernes, son nuestras apuestas.



## GUÍAS



La de Oro y Plata viene cargada de sabia información: reglas de oro para convertirse en el mejor entrenador. Con Banjo e Indy seguimos en la brecha, con más niveles. Y decimos adiós a Bond.



## Noticias

## LARA CROFT

La noticia es que Lara vuelve a estar de moda en Nintendo. Sí, sí, en Nintendo, y no sólo porque esté arrasando en todos los cines del mundo mundial. De eso también hablamos en la página que le hemos dedicado a la mega-estrella, pero lo importante es que va a protagonizar una nueva aventura en Game Boy Color. Pasa las páginas rápidamente para llegar hasta ahí, a la 4, y empápate de emoción con nuestras primicias. De nada.



## NOVEDADES

### NINTENDO 64

Tenemos uno que vale por muchos. No sólo porque Kirby sea grande, sino además porque su juego mola un montón.



### GAME BOY ADVANCE

Duelo deportivo en la cumbre. Dos de autos, rivalidad total, con un vencedor (corre, pasa la página). Uno de boxeo que va a pegar fuerte. Y uno de skateboard, que, ¡oh my god!, es para chuparse los dedos.



### GAME BOY COLOR

No busques más, esto es lo último que ha salido para tu portátil. Nosotros te lo ponemos en bandeja, pero tú eliges.



## Guía

## EXCITEBIKE 64

Todo está preparado. La moto, la pista, la manguera para hacer barro. Nada mejor que echar un ojo a la guía que empezamos en este número para comenzar tu carrera de motocross con buen pie. Con buena pata, vamos, con buena rueda.



## Otras secciones



## Staff


**Director Editorial Revistas de consolas:** Amalio Gómez

**Director:** Juan Carlos García Díaz
**Directora de Arte:** Susana Lurguie
**Redacción:** Javier Domínguez (Jefe de sección)
**Diseño y Autoedición:** Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
**Secretaria de Redacción:** Ana Torremocha
**Colaboradores:** Héctor Domínguez, Juan Carlos Herranz, Ismael Rodríguez, Angel Luis Guerrero, Pedro Ample, Bruno Nievas, José Mª Cobas, Sergio Martin



**Edita:** HOBBY PRESS, S.A.
**Director General:** Carlos Pérez
**Directora de Publicaciones:** Mamen Perera
**Directores Editoriales:** Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
**Subdirector General Económico-Financiero:** José Aristondo
**Director Comercial:** Andrea Anzini
**Directora de Marketing:** María Moro
**Director de Distribución:** Javier Tallón
**Director de Producción:** Julio Iglesias
**Coordinación de Producción:** Lola Blanco
**Departamento de Sistemas:** Javier del Val
**Fotografía:** Pablo Abollado
**Departamento de Suscripciones:** Antonio Casado, María del Mar Calzada

**DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD**
**Directora de Publicidad:** Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
**Coordinación de Publicidad:** Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
**Norte:** María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
**Cataluña/Baleares:** Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
**Levante:** Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90.
Fax: 96 352 58 05
**Andalucía:** María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
**Redacción:**
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
**nintendoaccion@hobbypress.es**
Pedidos y Suscripciones: Tels. 902 12 03 41
902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





ARi Asociación de Revistas de Información
Publicación controlada por OJD
Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

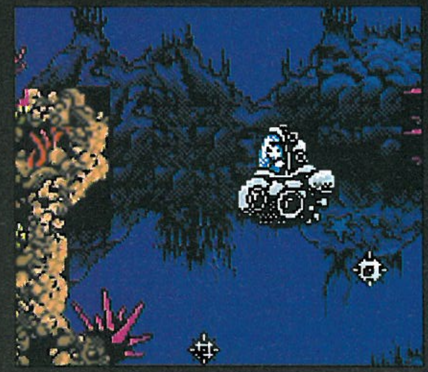



## CONCURSO

Gana 20 «Ready to Rumble 2» de GB Advance

# ¡LARA VUELVE CON NOSOTROS!

## DESPUÉS DE VISITAR TODOS LOS CINES, LARA CROFT REGRESA A GAME BOY COLOR



*En algunas fases nos veremos a los mandos de curiosos vehículos, como este batiscafo.*




*Correr y disparar seguirán siendo dos de las muchas virtudes de nuestra querida Lara.*




*Las fases de correteo y persecución esta vez discurrirán por las azoteas de New York.*



*Como en el primer título para GB Color, sombras y luces han sido cuidadas al máximo.*

**Tomb Raider: Curse of the Shadow»** será el título con el que Lara nos regalará los dedos en GBC. Como era de esperar, tomaremos el papel de la hermosa Lara Croft en una **aventura de plataformas, y atravesaremos desde las azoteas de Nueva York hasta las zonas pantanosas de Nueva Orleans.** Por supuesto, no todo va a ser saltar, disparar y sonreír, pues los **elementos de puzzle** que caracterizaron la anterior aventura para Game Boy Color seguirán presentes. Es decir, que la **exploración de cada nivel,** los pulsadores en forma de palanca, la recolección de objetos clave y su utilización en el lugar adecuado, seguirán siendo la fórmula para continuar con nuestros entuertos. Además, la **increíble calidad técnica** vista en el primer juego para Game Boy no va a decaer en absoluto. Seguiremos disfrutando de **rápidos y suaves movimientos** y un cuidado gráfico que incluirá luces y sombras.

Claro está que, a partir del bombazo en los cines, **Lara Croft será aún más famosa** (parece imposible, pero bueno) que lo visto y vivido durante los últimos años. Partió del mercado de los videojuegos, y a él se dedicará más de lleno tras su vuelta a los altares. Eso sí, como buena diva, se hará esperar... hasta después del verano.

### ¿YA HAS VISTO LA PELÍCULA?

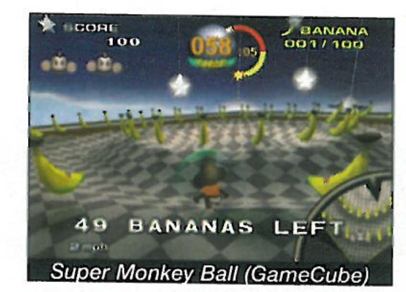
Pues está en todos los cines, y ya ha ido a verla hasta el gato. En USA supuso un bombazo en cuanto a taquilla (**101,6 millones de dólares en las tres primeras semanas**), y en España anda por el mismo camino. La cosa va de Lara Croft (**Angelina Jolie**) y su búsqueda de un objeto místico con demasiado poder como para dejarlo por ahí tirado. Si no consigue dar con él antes de que los planetas se alineen en fatal conjunción, el mundo será destruido. Por supuesto, lo rebuscará a tortas y tiros con los malos, y recorrerá multitud de localizaciones de enorme belleza.



# INFOGRAMES NOS TRAERÁ LOS JUEGOS DE SEGA

## SEGA cierra sus oficinas en Europa y firma un acuerdo de distribución con Infogrames

Así es, tras el anuncio de que la consola Dreamcast se dejaba de fabricar, nos llega ahora la noticia de que SEGA cierra sus oficinas en Europa. Pero no vamos a quedarnos sin sus títulos para las consolas Nintendo, porque han llegado a un acuerdo con Infogrames gracias al cual vamos a disfrutar de los esperados juegos de SEGA sin ningún problema. **El acuerdo de distribución es exclusivo para toda Europa.** Y los primeros juegos que nos llegarán serán: **Sonic, Puyo-Puyo, Chu-Chu Rocket y Advance Columns,** éstos para GB Advance; y para GameCube se han anunciado **Phantasy Star, Virtua Striker 3 y Super Monkey Ball.**



Super Monkey Ball (GameCube)



Super Monkey Ball (GameCube)




# EL BUS DEL TERROR

## El autobús de «Alone in the Dark» recorrió Madrid y Barcelona

Sí señor, menuda idea original se les ha ocurrido a los chicos de Infogrames para promocionar su «Alone in the Dark». Montar **12 puestos de juego** (cuatro de ellos de Game Boy Color) en un e**norme autobús y recorrer Madrid y Barcelona** en un viaje que concluyó a principios de julio. El autobús contaba con una **decoración perfecta** para meterse en el **ambiente de miedo** del juego, y los chicos de Infogrames pusieron personal especializado a disposición del público para que a nadie le venciera el terror.

La experiencia fue todo un éxito. ¿Tuvisteis oportunidad de verlo?, ¿entrasteis? La próxima vez, por toda España, ¿ok?

# «DRAGON BALL Z» FICHA POR GAME BOY ADVANCE

**Infogrames** adquirió hace no mucho la licencia de Dragon Ball Z, y ahora ha anunciado su primer juego. El título será **«The Legacy of Goku» y saldrá en Game Boy Advance.** Nos sumergirá en una aventura a través de varios escenarios con misión salvar la Tierra de los Saiyans y la galaxia del malvado Frieza. En el juego, **el hijo de Goku ha sido secuestrado** y al mismo tiempo una poderosa raza alien ha bajado sobre la tierra **buscando las bolas de dragon.**

El **modo historia** de **«The Legacy of Goku»** se estructurará en una serie de capítulos. Completando una serie de misiones y tomando parte en batallas podemos saltar de uno a otro, o bien podremos elegir jugar varios a la vez, controlando simultáneamente a varios personajes.

**Han incorporado el mismo estilo visual, tan característico de la serie,** y el profundo desarrollo de personalidad, y lo han combinado con una forma muy dinámica de contar la historia. A ver qué tal les sale el juego a los programadores de **Webfoot Technologies.**

# «PINOBEE» Y «ARMY MEN ADVANCE», YA DISPONIBLES

## Ambos juegos completan la oferta de lanzamiento de Game Boy Advance

En **«Pinobee»** somos una **abeja** y tenemos que explorar **9 enormes mundos** llenos de obstáculos, trampas y zonas secretas. A nuestra espalda **equipamos un jet pack** que nos da propulsión extra para saltar, escalar o atacar a los enemigos en varias direcciones. Al loro porque nos cuentan que el juego tiene 8 finales. Es de **Activision** y podéis encontrarlo por **9.490 ptas.**

**«Army Men Advance» destaca por la calidad de sus gráficos,** que muestran una nitidez y un grado de definición únicos. Por lo que se refiere a jugabilidad, podremos elegir entre Vikki o el sargento como héroes. En todo caso esperan **17 originales niveles** donde combatiremos contra las fuerzas del malvado Plastro y sus nuevos aliados extraterrestres. «Army Men Advance» es de la compañía **3DO** y su precio es **8.490 ptas.**


Pinobee (GB Advance)



Pinobee (GB Advance)


Army Men Advance (GB Advance)

# LLEGA LA "HARRY POTTERMANÍA"

## VIDEOJUEGO, PELÍCULA, JUEGOS DE CARTAS... ¡Y LIBROS, POR SUPUESTO!

Si no habéis estado en la Luna estos últimos dos o tres años, sabréis quién es Harry Potter. **El aprendiz de mago se ha colado en los corazones de los niños (y no tan niños)** que conocen al dedillo sus aventuras y esperan ansiosos el lanzamiento de cada nuevo libro. La saga iniciada por **J.K. Rowling en 1998** está a punto de ver el quinto ejemplar, que ya tiene título: **«The Order of the Phoenix»**, aunque por el momento no hay fecha. Pero seguro que es un éxito, como cada libro que ha aparecido, lleno de magia, diversión y entretenimiento.

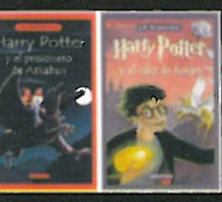
El filón Potter está a punto de escaparse de las páginas de esos libros. **Hay una película que se estrenará en unos meses, dos licencias para Game Boy Color y Advance** en marcha y un **juego de cartas intercambiables** que ya de paso va a aprovechar todo el tirón de Pokémon. Estos eventos harán que en navidades nadie hable de otra cosa que no sea Harry Potter. Esperemos que con estas pistas que os damos aquí, en estos recuadros, vosotros también os preparéis para lo que viene: la **explosión Potter.** Y si son así, que vengan muchas más.

### HARRY POTTER: UNAS CUANTAS COSAS SOBRE LOS LIBROS










En septiembre de 1998 (1999 en España) sale a la venta **«La Piedra Filosofal»**, el primer libro protagonizado por Harry Potter. En él conocemos a Harry, un aprendiz de mago que es enviado a vivir con sus tíos (sus padres han muerto) hasta que es admitido en una peculiar escuela de magia llamada **Hogwarts**. La crítica es unánime: el libro tiene un gran tirón para cualquier edad. Posteriormente aparecen **«La Cámara Secreta»**, **«El Prisionero de Azkaban»**, y **«El Cáliz de Fuego»**, por ahora último de la serie.

### HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL





La compañía Warner Bros estrenará **«Harry Potter y la Piedra Filosofal» a finales de noviembre.** La película está siendo dirigida por **Chris Colombus** y el papel de Harry lo interpreta **Daniel Radcliff.** Podemos contaros que se está filmando íntegramente en Inglaterra (el exterior de Hogwarts es un castillo situado en Escocia) y que el presupuesto es nada menos que **160 millones de dólares**, una buena parte de los cuales se ha invertido en los efectos especiales de Industrial Light&Magic.

### LAS CARTAS INTERCAMBIABLES




La primera colección de cartas girará en torno a las aventuras de la Piedra Filosofal. Constará de 114 cartas que aparecerán primero en **inglés (agosto)** y luego en **castellano (octubre). DEVIR** las distribuirá en España.

El juego estará disponible en tres formatos:

- **Barajas de inicio dos jugadores:** para aprender los principios básicos.
- **Barajas temáticas:** con dos modelos de mazos.
- **Sobres de refuerzo:** para jugadores y fans que quieran mejorar sus barajas.

### HARRY POTTER PARA GAME BOY COLOR Y GAME BOY ADVANCE







**Electronic Arts se ha hecho con los derechos para publicar las versiones jugables de Harry Potter**, y tiene pensado editar **en noviembre dos cartuchos portátiles, para Game Boy Advance y GB COLOR basados en «La Piedra Filosofal».**

En ambos nos sumergiremos en una aventura con distintos niveles de jugabilidad: tendremos **batallas por turnos, con más de 30 hechizos y pociones; resolución de enigmas y diálogos con otros personajes; y escenarios en vista isométrica con ambientación sacada** directamente de los libros de J.K. Rowling. Además conoceremos a todos los personajes que aparecen en los libros. Así pues, ¿listo para entrar en el mundo mágico de Harry Potter?



# AHORA NECESITAS ENERGÍA PARA 2

## Así que... ¡muévete!

Lleva a Pikachu contigo a todas partes.
Tu nuevo podómetro, no sólo cuenta tus pasos y te muestra nuevas imágenes de Pikachu a todo color, sino que además incluye un minijuego y reloj con alarma.




**Compatible** con
**Pokémon Oro y Plata.**



Cuanto más te muevas, más contento se pondrá Pikachu.

POKéMON PIKACHU™ COLOR ™

Nintendo®

pokemon.nintendo.es

## PACK RAYMAN HOLIDAYS




Si os gusta «Rayman» y estáis pensando en compraros la versión de Game Boy Color para llevarla a cualquier sitio, leed antes esto porque seguro que terminéis de decidiros. Ubi Soft ha lanzado el pack Rayman Holidays, que **incluye junto al cartucho un adaptador para el encendedor del coche, una batería para GBC** con 12 horas de autonomía y el adaptador de batería correspondiente. El precio es todo un lujo: **7.995 ptas.** Daos prisa porque ya se están agotando en las tiendas.

# GAME BOY ADVANCE ARRASA EN VENTAS

## En Inglaterra y EE UU es la consola que más rápidamente se ha vendido en la historia

El **lanzamiento de Game Boy Advance ha sido un bombazo.** Tanto en Estados Unidos como en Europa, los números la sitúan como la consola que más rápidamente se ha vendido en la historia de las consolas. Eso ha dicho **PeterMain,** vicepresidente de Nintendo América, al enterarse de que **en sólo una semana se vendieron 500.000 máquinas en USA.** Claro que los ingleses no se quedan cortos. Según datos recogidos por el semanario **CTW,** el primer fin de semana se saldó con **81.000 máquinas vendidas** (20.000 más que el record de consola más vendida impuesto por PlayStation). También hemos sabido que alrededor de **uno de cada 4 compradores, adquirió además un Super Mario Advance,** título que de esta forma se aupa al indiscutible número 1 de la lista de superventas en el Reino Unido.




Se estima que en ese fin de semana se vendieron alrededor de **90.000 cartuchos.** El líder es Mario, seguido por Tony Hawk 2, F-Zero y Rayman Advance.

### Y por aquí...

En España, los datos a los que hemos tenido acceso sitúan un lanzamiento de **100.000 máquinas** con unas 40.000 vendidas el primer fin de semana. De todas formas, a día de cierre nos ha sido imposible confirmar estas cifras con la propia Nintendo, pero lo que queda claro es que la gran N es muy optimista con estos primeros números.

Los planes de Nintendo van aún más lejos, puesto que han planificado unas **ventas de 23 millones de consolas en todo el mundo para marzo de 2002.**

## ELECTRONICS BOUTIQUE COMPRA CENTRO MAIL

Electronics Boutique, la **cadena de tiendas de videojuegos líder en el Reino Unido,** ha llegado a un acuerdo para comprar Centro Mail. Ambas compañías van a verse beneficiadas con esta operación. Electronics Boutique adquiere una **empresa líder en el mercado de videojuegos español** (que es el cuarto en importancia en Europa) y de esta forma consolida su expansión europea. Y Centro Mail reforzará su posición aprovechándose de la fortaleza que supone pertenecer a un grupo tan relevante.

# LA DARK, AL CUBO

## Nueva entrega, serie de TV y película de Perfect Dark



Tenemos buenas nuevas para GameCube. Resulta que nos hemos enterado de que Rare está trabajando en la secuela de **«Perfect Dark»,** título ya mítico en N64, con la idea de tenerla lista para **Navidad de 2002.** Largo nos lo fían, pero como el desarrollo comenzó en agosto de 2000, a lo mejor, con un poco de suerte, lo tenemos antes. De momento nadie ha soltado prenda sobre el argumento o la mecánica que tendrá, aunque nosotros nos decantamos por un **shooter 3D** en tercera persona. Veremos...

Pero la gran noticia con «Perfect Dark» es que **pronto contará con una película y una serie de televisión.** Rare ha vendido los derechos del juego a las compañías **Fireworks Ent. y Goodmand Rosen Productions,** que ya se han puesto manos a la obra.

En la serie, **una joven y sexy agente secreta, por supuesto Joanna Dark se encontrará en mitad de una guerra oculta entre alienígenas y un gobierno** que quiere ocultar todas las pruebas (eso suena a Expediente...). La idea es que se estrene en **otoño de 2002,** y habrá que estar muy pendientes puesto que parece que andan por medio los productores de «Nikita», la serie de televisión.

Respecto al film, aún está en las primeras fases, de modo que no se ha dado una fecha posible de estreno, ni tampoco se ha avanzado nada sobre argumento o reparto. De todas formas el proyecto podría ser en plan Lara Croft, aunque seguro que la Dark le da caña a Angelina Jolie.

# EL MEJOR JUEGO

PARA TU

GAME BOY ADVANCE™

Y NO LO DECIMOS NOSOTROS:

**HOBBY CONSOLAS**
"Uno de los títulos más impresionantes a nivel gráfico"

**SUPERJUEGOS**
"Ha nacido el primer clásico de GameBoy Advance ... y Rayman es el protagonista"

**NINTENDO ACCION**
"Nuestro consejo: Compra obligada. Más brillante que un rubí"

**WWW.IGN.COM**
"Rayman Advance te va a dejar sin aliento"

**WWW.MERISTATION.COM**
"Rayman Advance es una joya del tamaño de un mamut"

Rayman Advance te hará exprimir al máximo las posibilidades de tu nueva consola:

- Más de 60 niveles de juego.
- 12 Bonus extras.
- 14 personajes activos secundarios.
- 6 mundos diferentes.

Y además:
¡Totalmente traducido al Castellano!













www.ubisoft.es

Ubi Soft

GAME BOY ADVANCE

## REGRESAMOS DEL E3 CARGADOS DE NOVEDADES




# 50 NUEVOS JUEGOS DE GB ADVANCE Y GAMECUBE




**De vuelta del E3, la feria de videojuegos más importante del mundo, nuestra mesa está abarrotada de Cd´s con pantallas e imágenes de los juegos que vienen para GBA y GameCube. Si queréis ser testigos de todo lo que se está cociendo, habéis llegado al sitio justo. Leed.**

# NINTENDO 2001: LA PRESENTACIÓN

## LOS ANGELES, USA. 16 MAYO, 10:30 H. BILTMORE HOTEL.

Tocaba día de presentaciones. Las tres compañías de hardware consolero reclamaban a la prensa para deslumbrarles con sus productos. Nosotros nos quedamos en la de Nintendo... como casi todo el mundo.

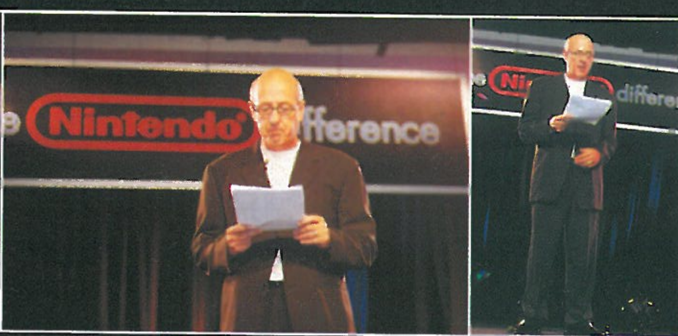
**Satoru Iwata, manager general de Nintendo América,** hizo los primeros honores. Por allí andaban los peces gordos (Lincoln y Main, presidente y vicepresidente). Iwata dijo que **la industria se ha estancado** y que cada vez salen juegos más aburridos: muchos gráficos espectaculares, pero sólo hay continuaciones que buscan la rentabilidad de los productos. Afirmó que hay que apostar por la **innovación en los conceptos,** por los personajes carismáticos y por la exclusividad de los títulos. Y para que viéramos lo importante que era esto, dio paso al **gran maestro, Shigeru Miyamoto.**

Clac, clac, clac, muchos aplausos, y el genio sonriente nos presentó su última y más original creación para la nueva consola: **«Pikmin», una mezcla entre puzzle, acción y estrategia en tiempo real** que vimos en vivo y en directo desde el mando de GameCube que manejaba.

El tiempo corría inexorable. Ya había pasado casi una hora de emoción, pero quedaba lo mejor, los vídeos que no nos podíamos perder: «Zelda», «Luigi´s Mansion», «Super Smash Bros Melee», «Dinosaur Planet»... Las presentaciones de Nintendo nunca nos habían dejado fríos, pero ésta nos calentó el cuerpo más que de costumbre. Había mucho en juego, y la gran N lo supo jugar a la perfección. Como muestra, el botón de novedades para GameCube y GBAdvance que vais a encontrar a partir de aquí.








*Shigeru Miyamoto posa con el mando de GameCube (primera foto por la izquierda) justo antes de descubrir su nuevo juego, «Pikmin». El acto también contó con la participación de Peter Main, Presidente de Nintendo América (foto junto al texto).*

# GAMECUBE




## DEMOS UN BUEN REPASO A LOS JUEGOS DE GAMECUBE QUE SE PRESENTARON EN EL E3. AQUÍ ESTÁ TODO LO QUE PASÓ POR NUESTRAS MANOS DURANTE EL SHOW. Y, BUENO, ALGUNA SORPRESILLA QUE TAMBIÉN HEMOS INCLUIDO...

### ANIMAL FOREST

■AVENTURA
■NINTENDO



Es interesante comenzar por un juego que no tiene un nombre deslumbrante, pero que nos regalará un **original planteamiento.** A «Animal Forest» lo han definido como un **"juego de comunicación"**, pero en realidad es un **juego de la vida** en el que deberemos lograr que nuestro personaje interactúe con otros seres y se adapte al entorno, fabricándose una vida con sus propios medios. El juego se **desarrollará en tiempo real,** y reaccionaremos de forma diferente según la hora del día o la estación en que nos encontremos. Ah, y para terminar, habrá mucho texto.

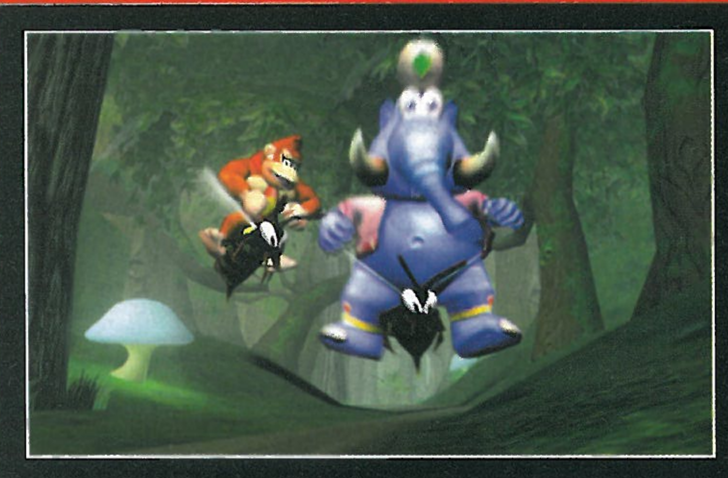
### DISNEY'S MICKEY

■AVENTURA
■CAPCOM



Es uno de los secretos mejor guardados de Capcom, y ni tan siquiera el título es definitivo. Por lo poco que se ha visto suponemos que se trata de una **aventura en la que tendremos que guiar al ratón Mickey por una casa encantada,** donde nos toparemos con sorpresas de todo tipo. Visualmente sobresaldrá su **increíble tratamiento en tres dimensiones** y las animaciones del protagonista, que parecerá querer escapar de la pantalla. Está previsto que «Disney´s Mickey» aterrice en las tiendas durante la **primavera de 2002.** Y parece que la cosa anda por buen camino.

## DONKEY KONG RACING





■CARRERAS
■NINTENDO-RARE

La **velocidad** va a ser un género muy bien cuidado en GameCube. Por si la llegada de Mario Kart no fuera suficiente, Rare prepara un nuevo juego de carreras con sus personajes más carismáticos. En el vídeo de Nintendo vimos a la **familia Kong** y a sus amigos organizando **desafíos en el corazón de una jungla** en perfecto 3D. A lomos de distintos animales participaremos en **carreras por tierra, mar y aire** con alicientes como distintas rutas para elegir, ítems y frutas que recogeremos por el "circuito"... Promete una **experiencia muy divertida** que no disfrutaremos antes del 2002.

## KAMEO: ELEMENTS OF POWER

■RPG-ACCIÓN
■NINTENDO-RARE



Aunque no lo parezca, estamos ante un **juego estilo Pokémon** en el que la protagonista, **Kameo, liderará un grupo de hasta 60 criaturas** que le ayudarán a deshacerse de enemigos y jefes finales. Las **batallas serán en tiempo real** y podremos disponer de una vista de cada miembro de nuestro equipo mientras combate. Estas criaturas irán creciendo junto a nosotros y deberemos ganarnos su lealtad mientras avanzamos por un inmenso mundo 3D en busca del objetivo del juego: los Seis Niños Elementales.

## NBA COURTSIDE 2002

■BALONCESTO
■NINTENDO-LEFT FIELD



Es el baloncesto **llevado a otro nivel de realidad.** Texturas precisas (**las caras de los jugadores se identificarán** rápidamente), físicas reales, animación por "captura de movimientos", un nuevo sistema de pases y una inteligencia artificial refinadísima, serán algunas de sus características. Es la NBA bajo el control de tus dedos, y además podrás elegir entre un **basket superrealista** (con la posibilidad de crear tus propios jugadores) y partidos de acción, en la calle. **Kobe Bryant,** el ídolo de Los Angeles Lakers, ha vuelto a colaborar en el juego, y se deja notar.

## PHANTASY STAR



■AVENTURA-ACCIÓN
■SEGA-SONIC TEAM

El universo Phantasy Star se presenta en GameCube con la garantía de haber triunfado en la consola Dreamcast y de llevar la firma del Sonic Team. El juego es un **RPG de acción** que tiene lugar en un mundo llamado Ragol, dividido en **seis áreas,** cada una con su propia temática visual. Al principio del juego podremos elegir entre tres razas diferentes, con sus habilidades, características y formas de lucha. Como sabréis, el juego de Dreamcast era jugable a través de Internet. Aunque aun no se ha dicho nada sobre esta posibilidad, apostamos porque esta versión también lo será.

SE VIO EN EL E3

## ¡MARIO KART CONFIRMADO!

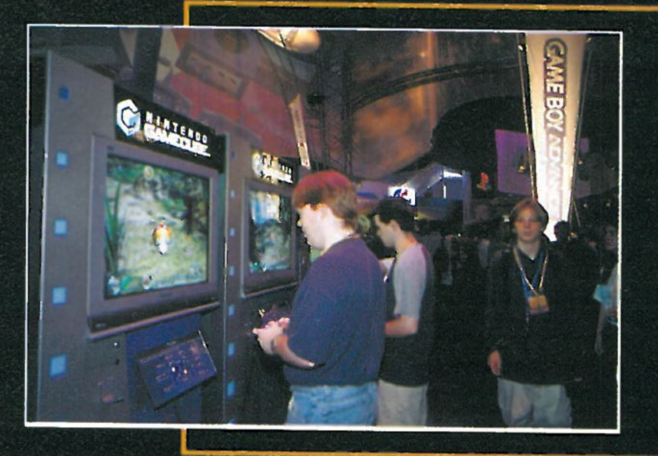
Mario Kart ha sido oficialmente confirmado para la nueva GameCube. Un breve vídeo nos dejó ver las primeras imágenes de lo que seguro se convertirá en uno de los títulos clave de la máquina. Aun falta tiempo de desarrollo (saldrá en el 2002), pero ya se aprecian **innumerables polígonos** en la construcción de los personajes que tienen **animaciones más reales** que nunca. Veremos mucho más durante el Space World de Tokio, que se celebrará en agosto.

## ETERNAL DARKNESS




■SURVIVAL HORROR
■NINTENDO-SILICON KNIGHTS

Como en Poltergeist, la mansión donde tendrá lugar la acción ha sido edificada sobre una cripta donde fue enterrado EL MAL. Los protagonistas serán **tres personajes localizados en tres épocas de la historia:** un guerrero normando, un hechicero medieval y una chica actual, cuyo su objetivo será limpiar esa mansión de zombies, esqueletos y otros HORRORES. Cada uno podrá utilizar sus propios ataques y estrategias. Pero lo mejor será la **genial atmósfera** creada gracias a unos efectos de luz bárbaros e impresionantes gráficos.




"**NINTENDO** FUE LA **GRAN TRIUNFADORA** DEL SHOW. LA EXHIBICIÓN DE GAMECUBE DEJÓ PEQUEÑITAS A LAS DEMÁS CONSOLAS, Y EL DESPLIEGUE DE GAME BOY ADVANCE NO TUVO (NI TENDRÁ) LÍMITE. AH, Y FUE EL ÚNICO **STAND** DE LA FERIA QUE ESTUVO **ABARROTADO** EN TODO MOMENTO: NO HUBO UN SEGUNDO DE DESCANSO."

## RAVEN BLADE



■RPG-ACCIÓN
■NINTENDO-RETRO STUDIOS

Presentamos un nuevo RPG de acción, género que no se va a quedar cojo en GameCube (como sí ocurrió en N64). Éste nos pone en el papel de un **héroe mitad mago mitad caballero,** que debe localizar un poderoso hechizo llamado Raven Blade. Para ello recorrerá pueblos y ciudades, castillos y mazmorras, **dialogando con algunos seres y combatiendo** con otros. Las batallas serán una de las claves del juego, puesto que además de la espada, nuestro héroe podrá usar **hechizos y artes marciales.** Serán en **tiempo real** y estarán rodeadas de unos efectos gráficos que nos pondrán los pelos de punta.

## RICOCHET RICKY



■ACCIÓN
■TITUS



Es el primer proyecto de TITUS para GameCube. Un divertido **arcade de aviones** en el que nos convertiremos en un temerario piloto y recorreremos diferentes ciudades de Europa combatiendo contra un ejército de enemigos. Un impresionante aspecto gráfico nos hace esperar lo mejor de este juego.

## STARFOX-DINOSAUR PLANET



■AVENTURA DE ACCIÓN
■NINTENDO-RARE

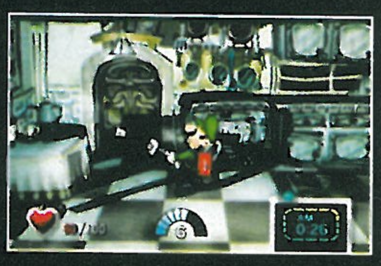


Fox McCloud, conocido aventurero de la afición N64 y Super Nintendo, viaja al planeta de los dinosaurios para liberar a la población del caos en que vive. El juego se ha concebido como una **aventura al estilo de Zelda,** sólo que con más dosis de acción que de RPG. Ofrecerá una **factura técnica excelente.**

## LUIGI'S MANSION

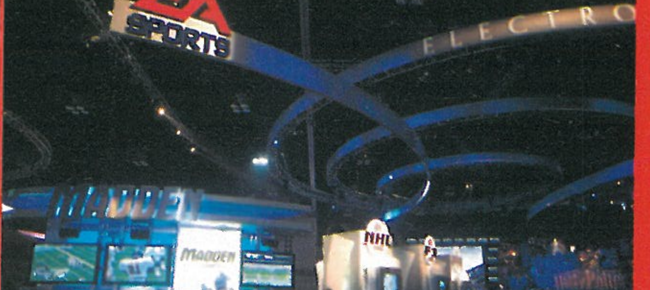






■AVENTURA
■NINTENDO

Luigi ha invitado a Mario a conocer la mansión que ha heredado, pero el fontanero no se presenta a la cita. En lugar de eso, Luigi descubre que la **casa está llena de fantasmas** y, aspiradora en mano, se va a dedicar a limpiar el polvo. El argumento tiene gracia, pero la forma en que se ha plasmado os va a dejar sin habla. El juego terminará siendo casi una película,por ejemplo "Cazafantasmas", en la que alucinaremos con los **efectos de luz, transparencias y sombras** que desplegará. Y eso sin hablar de las animaciones de Luigi, que parecen sacadas del mejor Charles Chaplin. A reír tocan.




**SE DIJO EN EL E3**

## ELECTRONIC ARTS TAMBIÉN SE ANIMA

La lista inicial proyectada por EA incluye **10 juegos** entre los que habrá versiones de "clásicos" y novedades. Los nombres que ya han salido a la luz son: **«Madden NFL 2002», «SSX: Special Edition», «FIFA MLS», «NBA Live», «James Bond 007» y «Harry Potter».** El desarrollo de todos ellos va viento en popa, y los más adelantados son «Madden» y «SSX», que podrían estar listos a finales de este mismo año.

## SUPER SMASH BROS. MELEE







■LUCHA
■NINTENDO

El nuevo «Smash Bros» de GameCube promete **ofrecer mucho más** que la entrega de Nintendo 64, que tanto éxito alcanzó en su momento. Para empezar ofrecerá más a **nivel gráfico,** donde como veis alcanza cotas difíciles de igualar. Contará con **numerosos planos de scroll** que permitirán darle profundidad al juego, y los entornos ofrecerán una **sensación de volumen perfecta.** En jugabilidad se han potenciado los **combates multijugador,** y la aparición de personajes secretos va a ser una de las claves junto a los nuevos modos en juego, como la batalla con 64 luchadores de la que debemos salir airosos. Como nuevos personajes apuntad la aparición de Pokémon como **Charizard, Lugia o Entei**, con los que los fans se lo van a pasar en grande. Por último, comentaros que podremos utilizar nada menos que 30 nuevos ítems de ataque y defensa.

## METROID PRIME

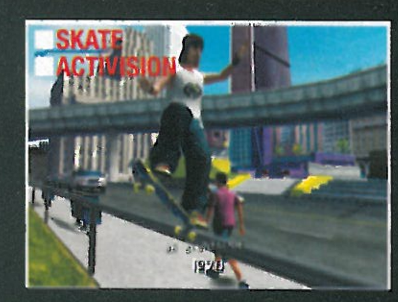


■SHOOT'EM UP SUBJETIVO
■NINTENDO-RETRO STUDIOS

El clásico Metroid, el de Super Nintendo que los más viejos del lugar recordarán, se ha convertido en un increíble **shooter 3D,** de los de **acción a tope y vista en primera persona.** Para su viaje a GameCube se ha recreado un fantástico universo 3D que **convierte al juego en una película de ciencia ficción.** Aquí habrá prácticamente de todo: disparos, un arsenal con armas de todo tipo, dosis de exploración y muchos monstruos. Las únicas imágenes que se han podido ver corresponden a la intro, pero no hay duda de que será uno de los juegos imprescindibles de GameCube.

## TONY HAWK 3

■SKATE
■ACTIVISION





¿Estás preparado para enfrentarte al tráfico de la ciudad, para **moverte con tu skate entre la gente y los coches?** Pues date prisa que la tercera de Tony tendrá eso y mucho más. Hablamos de **nuevos modos de juego, nuevos escenarios** (Los Angeles sufrirá un terremoto mientras estamos saltando), más **combos,** y por supuesto una apariencia gráfica mucho más suave y real.



SE OYÓ EN EL E3

## EL PRECIO DEL DESEO

Nintendo GameCube será una realidad en USA el día **5 de noviembre,** y aterrizará al precio de **199.99$** (40.000 ptas). El precio del software será de **49.95 $** (unas 10.000 ptas).

Además podemos contaros que el lanzamiento de la máquina estará acompañado de cerca de 20 títulos, y que los cálculos de Nintendo son vender **2.5 millones** de consolas hasta final de año, alcanzando los **4 millones** en todo el mundo a finales de marzo de 2002 (ojito con estos datos, que es posible que en marzo aún no haya llegado la consola aquí).

## VIRTUA STRIKER 3




■FÚTBOL
■SEGA-AMUSEMENT VISION

Con la mente puesta en no incurrir en los mismos errores que mostraba la versión Dreamcast de «Virtua Striker»: buenos gráficos pero jugabilidad escasa, Amusement Vision está diseñando un juego de fútbol impresionante. A pesar de estar en pleno desarrollo, tuvimos ocasión de verlo en una máquina, funcionando a tiempo real y nos quedamos absolutamente alucinados. **El modelado era sólido y las animaciones perfectas,** pese a la elevadísima cantidad de polígonos utilizados. El juego pues será un **fiel reflejo de la máquina recreativa** que tanto éxito sigue teniendo entre el público japonés.

# GB ADVANCE




**JUEGOS PARA TODOS LOS GUSTOS, DE TODAS LAS COMPAÑÍAS Y TODOS LOS GÉNEROS. LA OFERTA JUGABLE PARA GAME BOY ADVANCE ERA VARIADA Y ATRACTIVA. SI AÚN NO LA TENÉIS, AQUÍ ENCONTRARÉIS UNA BUENA EXCUSA PARA COMPRÁROSLA.**

## ADVANCE WARS

■ESTRATEGIA
■NINTENDO-I. SYSTEMS




Los **juegos de guerra y estrategia** van a tener un papel muy especial en la nueva Advance. Aquí tenemos uno de los más prometedores, que amenaza con desplegar toda la artillería pesada. Así es, utilizando tanques, helicópteros, tropas... deberemos conquistar más de **100 territorios.** El control será muy sencillo: **movimiento de tropas sobre el mapa y combates con gráficos muy cuidados**, y los modos de juego, incluidos versus y multijugador, engancharán a los que se estrenen en estas lides.

## BARBARIAN

■LUCHA
■TITUS



En este juego de lucha viajaremos al pasado, a la época de los **vikingos,** para combatir con **enormes guerreros** (en tamaño y presencia en pantalla) que utilizan sus **hachas y espadas** como armas mortales. Los escenarios sin embargo nos trasladarán a enclaves exóticos, como el desierto, la tundra o la Amazonia. Serán interactivos en la medida en que podremos descubrir nuevas zonas (probad a arrojar algún enemigo contra el borde de la pantalla) que a su vez pongan en juego nuevos ítems para aprovechar.




**SE DIJO EN EL E3**

## LOS 12 DE ACCLAIM

Los chicos de Acclaim están dispuestos a tirar la casa por la ventana: **más de 100 millones de dólares quiere invertir esta compañía** en el desarrollo de juegos de nueva generación. Entre estos proyectos habrá **12, ya declarados, para GameCube.** Ocho ya tienen nombre: «All-Star Baseball 2002», «Dave Mirra FreeStyle BMX2», «XG3 Extreme Racing», «NFL QBC 2002», «Crazy Taxi», «18 Wheeler», «Legends of Wrestling» y «Jeremy McGrath Supercross World». La promesa está servida, pero no se cumplirá antes del 2002.



**"LA EDICIÓN 2001 FUE DE LOS MEJORES E3 DE LOS ÚLTIMOS AÑOS. EL MERCADO SE ANIMA Y ESO SE NOTA EN LA CANTIDAD DE VISITANTES, EL TAMAÑO Y ESPECTACULARIDAD DE LOS STANDS, EL NÚMERO DE JUEGOS Y LA CALIDAD DE LAS ATRACCIONES QUE VISITAMOS".**

## BATMAN VENGEANCE



■ACCIÓN-PLATAFORMAS
■UBI SOFT

Las nuevas aventuras de Batman tomarán la Game Boy Advance antes de final de año. Lo harán con un juego típico del hombre murciélago, con **mucha acción, golpes de karateka y esos "gadgets"** que a Batman tanto le gusta utilizar: sí, como ese gancho que nos permite movernos entre plataformas de diferentes alturas.

«Batman Vengeance» estará estructurado en episodios, como si fuera la "animated serie" de televisión, y contará con **12 niveles.** Entre cada uno de ellos podremos asistir a unas **secuencias cinemáticas** de las de poner la carne de gallina. Durante el juego tampoco podremos quejarnos de los gráficos, estarán muy por delante de los cartuchos GBC.

# REPORTAJE

## BOMBERMAN ADVANCE

■ACCIÓN-AVENTURA
■ACTIVISION-HUDSON SOFT



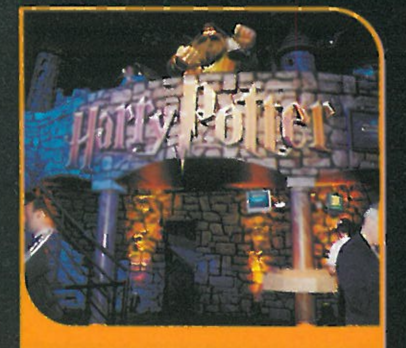
Lo último de Bomberman aterrizará en Japón en breve, y por allí ya andan frotándose las manos. Han oído que este Bomberman incluirá un **nuevo modo aventura** y están como locos por probarlo. Será una especie de **RPG de acción,** así en plan Zelda pero con las bombas y los bombazos como máximo reclamo. Pero en realidad hay todavía más expectación por disfrutar del **nuevo modo multijugador,** que promete docenas de nuevos ítems, habilidades, personajes... demasiadas novedades como para perdérselo.

## MEN IN BLACK: THE SERIES

■PLATAFORMAS-ACCIÓN
■CRAVE ENTERTAINMENT



En las nuevas aventuras de los MiB podremos controlar a cualquiera de los **dos agentes** y manejar las **nueve armas** que tendrán a su disposición. Todo será poco para salvar al mundo. El objetivo será eliminar la basura alien de la Tierra a lo largo de seis enormes niveles que nos llevarán de paseo por la ciudad de Nueva York. ¿De paseo? A **plataformas heladas, túneles de viento** y zonas donde la gravedad no existe le llamáis un paseo. Bueno, siempre podréis tirar de cable link para jugar a dobles.




SE VIO EN EL E3

### HARRY POTTER, NUEVA ESTRELLA DEL VIDEOJUEGO

Bienvenidos a **Hogwarts,** la escuela de magos, de la mano de Harry Potter y **Electronic Arts,** que han unido fuerzas para trasladar la exitosa obra de J.K. Rowling a las **portátiles de Nintendo: GBC y GBAdvance.** Una parte del gran stand de EA estaba dedicada a este personaje, como presagio de que a partir de noviembre se convertirá en una estrella del videojuego. Por lo visto, además disfrutaremos de un título interesante, tanto o más que su brillante licencia.

## BANJO-KAZOOIE



■AVENTURA
■NINTENDO-RARE

Explosiva entrada del dúo Banjo Kazooie en Game Boy Advance. Casi, casi **tal cual han viajado desde la versión de N64,** porque disfrutarán de sus **movimientos más típicos** y estarán todos los personajes conocidos. Desde una vista aérea recorreremos diferentes lugares a la búsqueda de Jiggys y Jinjos, mientras resolvemos los nuevos puzzles que tendremos por delante. La mano de Rare empieza a lucirse en Game Boy Advance.

## BREATH OF FIRE



■RPG
■CAPCOM

Se estrena en GBA una de las **series de ROL** más aclamadas de todos los tiempos. Si ya conocíais el original de Super Nintendo, aquí podréis encontrar gráficos más definidos, nuevas animaciones para cada personaje y un sistema de combate bastante complejo que dará profundidad al juego. Y si no (conocíais el juego de antes), preparaos a vivir una **historia alucinante, con los dragones** como argumento principal, un sinfín de personajes por conocer y multitud de batallas en las que podremos manejar a 4 personajes a la vez.

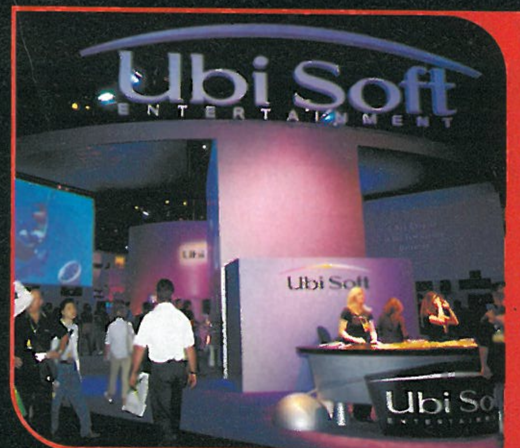
## DIDDY KONG PILOT



■CARRERAS
■NINTENDO-RARE

Los Kong y los Kremling, viejos conocidos de la afición nintendera, se han desafiado a una **carrera por los aires** y han puesto sus locos aviones a nuestra disposición. Así que temed, aviones comerciales y cazas, porque está a punto de comenzar una carrera sin piedad. Los escenarios serán idílicas playas y otros parajes perfectamente recreados en 3D. Pero lo mejor del juego será el modo **TILT,** que hará que los personajes se muevan en pantalla en función de lo que nosotros movamos la propia Game Boy. Flipante.






**SE DIJO EN EL E3**

## LA LISTA DE UBI SOFT

Aquí tenéis la lista de títulos que maneja Ubi para Nintendo GameCube, junto a un pequeño detalle de cada uno:

**Batman Dark Tomorrow:** Concepto acción-aventura sobre la base de las "Animated Series". Lo desarrolla Kemco.

**Donald Duck:** Acción plataformera para el 2002.

**Largo Winch:** Basado en el cómic del mismo nombre, tendrá un esquema de acción tipo James Bond.

**Tarzan:** Le ayudaréis a hacer esquí acuático, descenso de rápidos, caída desde catarata...

**Rayman M:** Nueva entrega con vocación multijugador.

**Crouching Tiger, Hidden Dragon:** Como la película, el juego promete argumento intrigante y artes marciales a tope.

**Rally Simulation:** El juego de rallies definitivo.

## GOLDENSUN



■AVENTURA-RPG
■NINTENDO

Un poderoso artefacto mágico ha sido robado de tu pueblo y en malas manos puede destruir el mundo. Tendrás los cuatro elementos: fuego, agua, viento y tierra a tu disposición para elaborar los **hechizos mágicos más eficaces** y recuperar el poderoso ítem. De eso se trata en este juego, de **dominar el arte de la magia y la alquimia** para salir victorioso de las innumerables batallas que nos esperan. Y también se trata de recorrer de punta a punta un maravilloso mundo, poblado por las criaturas más originales jamás vistas. Por cierto, tendrá un modo para 4 jugadores rompedor.

**SE DIJO EN EL E3**

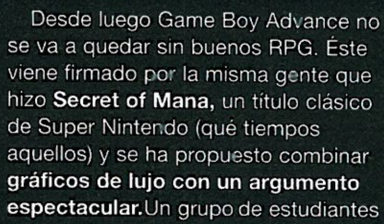
## TENEMOS DUKE PARA RATO

Y además por partida doble. **Take-Two** ha anunciado que apoyarán con BUENOS juegos a las dos nuevas consolas de Nintendo, y que **Duke Nukem Forever** será uno de los primeros que llegarán tanto a GBA como a GameCube. El jefazo de la compañía, Kelly Summer, ha dicho que la combinación entre la imagen de Duke y la capacidad de GameCube puede ser explosiva. ¡¡Boooooom!!

## MAGICAL VACATION

■RPG
■NINTENDO-BROWNIE BROWN





Desde luego Game Boy Advance no se va a quedar sin buenos RPG. Éste viene firmado por la misma gente que hizo **Secret of Mana,** un título clásico de Super Nintendo (qué tiempos aquellos) y se ha propuesto combinar **gráficos de lujo con un argumento espectacular.** Un grupo de estudiantes de magia son trasladados a una dimensión paralela por unos brujos. Su objetivo será encontrar el camino a casa y para ello tendrán que combinar sus habilidades y aprovechar sus conocimientos, pues en el grupo habrá gente muy diferente, capaz de hacer cosas muy distintas. En fin, todo un reto.

## FINAL FIGHT ONE




■BEAT'EM UP
■CAPCOM

La **máquina recreativa** nos impactó y la versión de Super Nintendo, que fue muy fiel al arcade, nos convenció. Ahora llega a Game Boy Advance intacta, tal cual la jugamos en los salones, con los **tres personajes** (Bill, Guy y Cody) y todos los stages donde nos encargamos de zurrar a los malos. La apariencia gráfica también nos recuerda a la recreativa, con los **luchadores sólidos y estirados,** buenas animaciones para movimientos y golpes, y escenarios perfectamente recreados. Será, es, uno de nuestros favoritos.

## DK COCONUT CRACKERS



■PUZZLE
■NINTENDO-RARE

Segundo puzzle que llegará a GAdvance (tras kurukuru...), y nada menos que de la mano de uno de nuestros héroes favoritos: Donkey Kong. La mecánica consiste en tirar cocos contra un tablero recuadrado que veremos desde arriba. Los cocos se romperán y rellenarán los cuadros con pintura de colores. **Así, formaremos rectángulos y cuadrados del mismo color para conseguir puntos.** Pero ojo, los Kremlings intentarán fastidiarnos el plan. El jueguecito contará con una **gran variedad de modos,** incluido un flipante multijugador.

## MEGAMAN B/N



■RPG
■CAPCOM

A pesar de lo que sugieren el título y la pantalla que os ofrecemos, este Mega Man **no es el típico arcade de acción** con el héroe azul trabajando a tope para salvar al mundo. Aquí también tendremos que salvarlo, pero de otra manera, **¡¡en un RPG** puro y duro!! Así será, en el papel de un tipo llamado Netto lucharemos contra una serie de virus computerizados con la ayuda de Mega Man. Las **batallas serán por turnos** y durante el juego abundarán las escenas de diálogo (que no sabemos si por aquí las tendremos en castellano). La apariencia gráfica nos ha convencido del todo, sólo falta que el sistema de juego se adapte a lo que queremos. Pronto lo probaremos.

## MARIO KART ADVANCE



■CARRERAS
■NINTENDO

**Jugabilidad y técnica se han unido** en esta versión portátil de Mario Kart, sin duda la más deseada en este momento. Y no hace falta explicar por qué. Basta contaros que las **carreras de los héroes Nintendo serán tan manejables y divertidas** como en la versión de Super Nintendo, y que los **gráficos se acercarán a la de Nintendo 64.** Tendremos **20 circuitos,** tan detallados como el de la imagen, para dar caña a los amigotes (el modo "multi" promete romper amistades), un modo batalla de acción total y por supuesto un buen montón de ítems a nuestra disposición. Saldrá a la venta **después del verano.**

## RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

■ESTRATEGIA
■UBI SOFT



Si os habéis entusiasmado con Metal Gear pero queréis dar el salto a algo más serio, con **más estrategia,** aquí tenéis lo último de Ubi: Rainbow Six. En este juego seremos el líder del escuadrón Rainbow y deberemos dirigir a nuestro equipo en varias misiones que irán desde rescatar prisioneros a frustrar actos terroristas. Como veis en la pantalla, jugaremos desde una **vista aérea, y los entornos, realistas y variados,** crearán una atmósfera perfecta para salvar el mundo.

## SABREWULF

■AVENTURA-PUZZLE
■NINTENDO-RARE



Hace mucho tiempo, en un ordenador llamado **Spectrum,** un grupo de desarrolladores de nombre **Ultimate** publicaba Sabrewulf. La historia: un simpático explorador recorría a toda pastilla una laberíntica jungla. Mucho tiempo después, Sabrewulf verá la luz en Game Boy Advance, gracias a Rare (que antes eran Ultimate). También nos llevará a la jungla, y nos invitará a **controlar al explorador Sabreman,** pero esta vez con el objetivo de **localizar a una serie de criaturas y resolver enigmáticos puzzles.** La apuesta gráfica estará también a la altura de los tiempos.

**SE DIJO EN EL E3**

### TUROK EVOLUTION

La serie editada por Acclaim volverá a crecer con la llegada del quinto juego de TUROK. Se llamará **TUROK EVOLUTION** y promete acercarnos a mundos vivos, donde habitarán multitud de criaturas inteligentes y peligrosos enemigos. La perspectiva continuará siendo frontal, en primera persona, y a los **niveles de acción añadirán toques estratégicos que darán un vuelco a la jugabilidad.**




**"SEGA PREPARA 10 TÍTULOS PARA GAMECUBE, Y LOS TRES PRIMEROS DE LA LISTA SERÁN PHANTASY STAR, SUPER MONKEY BALL Y VIRTUA STRIKER 3. QUIEREN APLICAR EN LA NUEVA CONSOLA DE NINTENDO SU EXPERIENCIA EN EL MUNDO "ONLINE", JUGAR A TRAVÉS DE INTERNET. ADEMÁS, VERSIONARÁN SUS MEJORES TÍTULOS DEPORTIVOS."**

## SONIC ADVANCE

■ARCADE
■SEGA-SONIC TEAM



La **mascota de Sega** es mayor (cumplió 10 años en junio) y ha decidido independizarse. El primer nuevo hogar que probará es la portátil de Nintendo, donde se lucirá con un **arcade frenético** hecho a imagen de las versión MegaDrive. Ya sabéis que el objetivo es **recoger anillos** recorriendo a toda pastilla los enrevesados escenarios cargados de **loopings y giros.** Podremos manejar a cuatro personajes: **Sony, Tails, Knuckles y Amy.** Y alucina porque se ofrecerá un modo para cuatro jugadores que puede ser la bomba de esta temporada.

## SPIDERMAN

■ARCADE-ACCIÓN
■ACTIVISION



Este «Spiderman: Mysterio´s Menace» será la continuación de la última entrega que hemos visto en GBCOLOR. Está planteado en forma de **explosivo beat´em up, con scroll lateral y múltiples planos** que le dotarán de una formidable sensación de profundidad. Habrá que utilizar los puños y lo que no son los puños, ya que nos han regalado movimientos nuevos para enfrentarnos con garantías a los **18 niveles** de buenas peleas, lanzamiento de telas de araña y carreras. El aspecto gráfico contará con un **sensacional uso del color y caracteres renderizados en 3D.**

## SPYRO THE DRAGON



■AVENTURA
■UNIVERSAL INTERACTIVE

Os presentamos a **Spyro, un simpático dragón** que va a haceros pasar muy buenos ratos en vuestra GBAdvance. En su estreno para la portátil, protagonizará una aventura que os atrapará por su **vibrante desarrollo** y exquisitos gráficos. Nuestro amigo se desenvolverá a las mil maravillas por los escenarios 3D y 2D que ofrecerá el juego. Podrá saltar, correr, deslizarse en cualquier dirección, recoger gemas y arrojar fuego a los enemigos. Junto al juego principal, por si no tuviéramos bastante, habrá también **varios minijuegos y fases de bonus** que utilizarán el famoso Modo 7.




SE DIJO EN EL E3

## JACKIE CHAN Y SPIDERMAN, A GAMECUBE

La compañía **Activision** está dispuesta a volcarse más que nunca en las nuevas máquinas de Nintendo. Precisamente acaban de confirmar la **tercera entrega de Tony Hawk** y el desarrollo de un juego de **Spiderman,** en ambos casos para GameCube y con fecha de lanzamiento a lo largo del 2002. También en GameCube verá la luz un juego basado en las peripecias del ratón **Stuart Little,** y para Game Boy Advance ya hay en marcha **la conversión de la serie de animación Jackie Chan.**

## SUPER STREET FIGHTER II




■LUCHA
■CAPCOM

El título completo del juego es **«SSF II: Turbo Revival»** y estará basado en el clásico **«Super Street Fighter II Turbo»** de Super Nintendo. A los que se acuerden de este juegazo o lo hayan disfrutado, que sepan que se mantendrán los modos de juego, los luchadores y ¡¡la calidad gráfica!!, y que disfrutaremos de un modo para cuatro. Si por el contrario nunca habéis oído hablar de este clásico, lo presentaremos como **el juego de lucha más divertido y jugable** que ha visto la luz. Fácil de controlar y exprimir, llevó el género a sus más altas cotas, y por eso tenerlo ahora en la portátil es todo un honor.

## WARIOLAND 4



■PLATAFORMAS
■NINTENDO

Wario, el hermano malvado de Mario, protagonizará un divertido plataformas en la nueva Advance. **Ambicioso como siempre,** se ha internado en una jungla llena de peligros para encontrar una pirámide de oro. Pero lo que va a encontrar son más dificultades que de costumbre. La primera, que **ya no es inmortal,** como en sus tres cartuchos anteriores. Ahora tendrá que guardarse bien las espaldas, cuidarse de las serpientes y otros bichos que pulularán a su alrededor, para avanzar por los **20 niveles** que Nintendo ha diseñado con tino y detalle. Lo veremos **antes de navidades,** será un título clave.

## TOP GUN



■ACCIÓN
■TITUS

En esta misma revista podréis encontrar el comentario de la versión GBCOLOR de este juego. Como verás, nos ha gustado bastante. Tiene un **buen nivel de acción, la perspectiva adecuada y un buen tirón con el tema de los aviones.** Pues bien, la versión de Game Boy Advance será muy, muy similar sólo que tendrá un **aspecto gráfico más detallado.** Bueno, ya lo estáis viendo, los escenarios tienen volumen, la sombra del avión también está muy conseguida y el uso del color es más que apropiado. En jugabilidad promete lo mismo que en GBC, **cumplir misiones** en diferentes territorios **pilotando nuestro genial caza.**

## X-MEN



■BEAT´EM UP-LUCHA
■ACTIVISION

Si queréis **acción de la buena,** esperad a ver de lo que son capaces los X-Men en su estreno en la Advance. El juego incorporará dos modos: un **beat´em up** para un jugador, en el que nos veremos las caras con más de **40 personajes,** todos conocidos **del cómic.** Según el personaje que elijamos, pondremos en práctica distintos movimientos, aunque todos pasarán por una buena combinación de artes marciales y boxeo. El otro modo de juego que os anticipábamos es un **versus para varios jugadores** en el que combatiremos en el mismo ring hasta hacernos con el título de vencedores del torneo. Y todo ello bordado por un **alucinante nivel técnico.**

## El tiempo en sus manos

# LEGEND OF ZELDA ORACLE OF AGES

**↘ DATOS DEL JUEGO**

- **GAME BOY COLOR**
- **RPG/ACCIÓN**
- **SEPTIEMBRE**
- Compañía: **NINTENDO-CAPCOM**
- Equipo: **NINTENDO-FLAGSHIP**
- Lanzamiento en USA: **MAYO 2001**
- Origen del Juego: **JAPÓN**

**↘ ADEMÁS SABEMOS QUE...**

▶ Oracle of Ages se complementa con **Oracle of Seasons,** la otra aventura de Zelda que saldrá simultáneamente a la venta . Finalizando cualquiera de ellas, recibiremos un password que nos permitirá comenzar la siguiente con ciertas ventajas. A su vez, alcanzar el final del nuevo cartucho nos proporcionará un nuevo password para rejugar la primera aventura con bastantes sorpresas. Total, que la relación entre ambos juegos no se acabará fácilmente.

▶ Por supuesto, **estará en castellano.** De ello se ocupa el equipo de traducción de Nintendo, que ahora trabaja en las oficinas centrales de Nintendo Europa en Frankfurt, Alemania. Pero el título del juego será Oracle of Ages, eso no cambiará.

**↘ UNA APUESTA...**

Con permiso de Pokémon, será el cartucho de Game Boy Color **más solicitado.**

## Hola, bienvenidos al nuevo universo de Zelda. Os invitamos a descubrir una de las aventuras más gozosas que pasarán por vuestras manos.

Cada ciertos años ocurren cosas, llegan juegos, que marcan una época y condicionan la línea que se debe seguir en adelante. Este año ha ocurrido una llamada Oracle of Ages. Parece un cartucho más, pero será **la aventura más alucinante** que seguramente pasará por tus manos y tu portátil en mucho tiempo (o hasta que salga su "doble", Oracle of Seasons). Ahora lo tenemos aquí, con el suficiente tiempo de antelación para regocijarnos en esta preview. Que empieza así...

En una tierra lejana llamada **Labrynna** están a punto de suceder terribles cambios. La malvada **Veran, Sacerdotisa de las Sombras, ha secuestrado a Nayru, Oráculo del Tiempo,** y la ha escondido 400 años atrás en el tiempo (pero en el mismo sitio). Con ello, Veran se ha adueñado del tiempo, y ahora su objetivo es cambiar el pasado para que el presente se convierta en un mundo sombrío. Y Link está metidísimo en el ajo. Tanto, que confían en él para recuperar a Nayra y devolver el tiempo, las cosas, a su sitio.

A partir de aquí se iniciará una **larguísima (más de 30 horas) historia** de saltos en el tiempo, puzzles y acción con un **guión buenísimo y una puesta en escena** como las mejores películas de Hollywood. El diseño gráfico estará basado en el legendario **Link's Awakening,** aunque notaréis el desarrollo exclusivo para GBC, y también os "sonará" la parte auditiva. Pero que conste que Oracle... será mucho **más complejo y sabrá sacudir tus neuronas** con mayor satisfacción que la anterior aventura de Game Boy.

### El Arpa del Tiempo

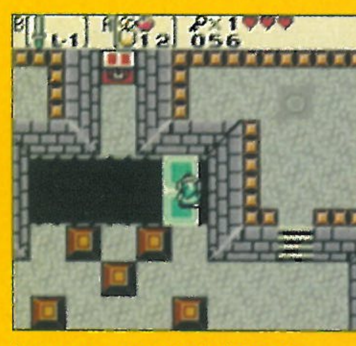
El objetivo de la aventura será devolver el tiempo a su sitio, para lo que deberemos recuperar **8 Essences of Time** que se ocultan en otras tantas mazmorras. De camino iremos consiguiendo innumerables ítems, muchos ya vistos en juegos de la serie (la pala, el Brazalete de Fuerza) y otros nuevos (como las semillas mágicas). Pero el más valioso será el **Arpa del Tiempo,** un instrumento que nos permitirá saltar entre distintas épocas en cualquier momento.

Por otro lado, **habrá objetivos paralelos a la meta final.** Por ejemplo, conseguir **anillos.** Con ellos desbloquearemos nuevas zonas y secretos. Pero no será fácil pillarlos, tendremos que usar el coco (y algunos ítems) para descubrirlos todos. En fin, como todavía queda una review por hacer, ponemos punto y final con una frase de redoble: **la estela de Link vuelve a brillar y a nosotros ya nos ha iluminado.**

**Nintendo y Capcom han superado con creces en «Oracle of Ages» la jugabilidad del genial «Link's Awakening».**



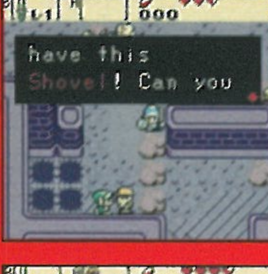
*Link utilizará un ítem "incendiario" para acceder a zonas bloqueadas por pequeños árboles.*



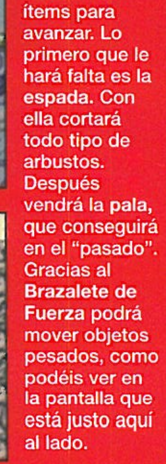
*Las mazmorras estarán llenas de sorpresas. No podrás conformarte con hallar la salida. Buscarás los tesoros...*

### HABRÁ QUE TENER MUCHOS "ÍTEMS"...



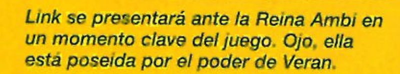



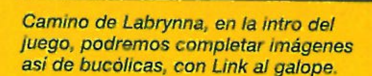




Link necesitará localizar un montón de ítems para avanzar. Lo primero que le hará falta es la **espada.** Con ella cortará todo tipo de arbustos. Después vendrá la **pala,** que conseguirá en el "pasado". Gracias al **Brazalete de Fuerza** podrá mover objetos pesados, como podéis ver en la pantalla que está justo aquí al lado.

**Oracle of Ages será una larguísima historia de saltos en el tiempo, acción y puzzles, con un guión y una puesta en escena soberbios.**


Link se presentará ante la Reina Ambi en un momento clave del juego. Ojo, ella está poseída por el poder de Veran.


Camino de Labrynna, en la intro del juego, podremos completar imágenes así de bucólicas, con Link al galope.

En las salas de las mazmorras habrá elementos comunes como los interruptores, tesoros o enemigos.

# PRIMEROS PASOS DE LINK EN LABRYNNA

Hasta que se abra el agujero en el tiempo, los primeros pasos de Link serán más que nada un dejarse llevar por el bosque de Labrynna. Nuestro aventurero quedará perplejo por el canto de Nayra, ante la que será llevado por una vieja conocida, Impa. Ella será quien le reciba a su llegada, en plan extraterrestre, y quien reconozca la madera especial de nuestro héroe. Pero la historia de amor se torcerá desde el principio, y además Link se verá acosado por otros "objetos" durante el juego.


*1. Este castillo será el inicio de la aventura. Una imagen impresionante, ¿verdad?*



*2. Link será recibido por Impa en Labrynna. Impa es la ayudante de la princesa Zelda.*


*3. El primer encarguito será mover esa pesada piedra con el escudo de Hyrule grabado.*


*4. Después entraremos en contacto con Nayra y sus hipnotizados admiradores.*


*5. Nosotros también caeremos ante la belleza y armonía de la señorita.*

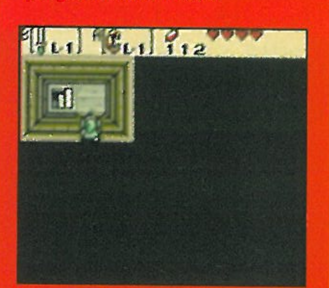

*6. Pero Veran se llevará a Nayra y nos dejará sin chica y con el "tiempo muy revuelto".*



*Los anillos que encuentres deberás llevarlos a la tienda de Vasu, donde se les dará una utilidad.*

## A POR EL ARPA


*En la casa de Impa, un túnel secreto oculto por un objeto que podremos mover...*


*...nos llevará a un cuartito con una escalera subterránea que a su vez nos permitirá descubrir...*


*...el ¡¡Arpa del tiempo!! Un importantísimo ítem con el que nos podremos trasladar...*


*...adelante y atrás en el tiempo con sólo tocar la melodía correspondiente.*

## EN EL PASADO...





Cuando viajes al pasado, verás que los ciudadanos de Labrynna han empezado a construir la Black Tower donde ahora, en el presente, hay una bonita ciudad. Todos sus habitantes se han convertido en esclavos que sólo viven para trabajar en la torre.



La recompensa de acabarse la primera mazmorra será una Essence of Time. Fijaos qué alegría tiene Link.



Moviendo los bloques adecuados, descubrirás interesantes secretos en las mazmorras, como esa escalera.



## COMPAÑEROS DE REPARTO

*Además de Link y Zelda, el nuevo universo del juego estará poblado por interesantes personajes. Aquí tenemos algunos.*



***Nayru.*** *Ella es el Oracle of Ages, y como tal maneja el tiempo (el de las horas, no el meteorológico) en Labrynna. Es una joven sabia y serena cuya voluntad libra al mundo de la tristeza.*

***Maku Tree.*** *Este árbol es el guardián de Labrynna. Nos ayudará a derrotar a Veran, pero para eso debes reunir antes las 8 Esencias, con las que recuperará sus poderes.*



***Maple.*** *Su abuela le convertirá en una bruja por mucho que se escabulla para darse una vuelta con la escoba mágica. A menudo chocará contigo y te quitará corazones y rupias.*



***Veran.*** *Señora de las sombras, ha roto el flujo del tiempo en Labrynna. Con sus poderes, se ha apoderado de las mentes de ciertos de personajes. Quiere llevar la oscuridad a las tierras de Labrynna...*

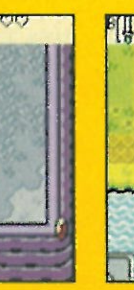


Estas hadas te propondrán un divertido juego de escondite.



Con los jefes finales tendrás que utilizar inteligentes estrategias



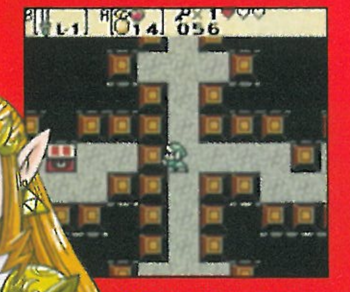




## POR LA PRIMERA MAZMORRA





Sólo queríamos que echarais un vistazo a la primera mazmorra del juego para que veáis cómo será el reto que os espera. ¿Y cómo será? Fino y delicado. De pararse a pensar antes de actuar sobre los bloques, de volver hacia atrás para ir hacia adelante. Y eso que el primer envite será más bien light, y sólo un par de habitaciones os complicarán la vida...

## EL ÁRBOL MAKU TENDRÁ LAS RESPUESTAS









El Maku Tree te dará la clave para encontrar a Nayru. Pero antes tendrás que salvarle de las garras de unos malvados cerdos que, en un momento del pasado, quisieron cortarle las ramas al cero. Te lo agradecerá con amor eterno.

## Fan-Club

| | |
|---|---|
| 1 | 702174 |
| 2 | 702178 |
| 3 | 211809 |
| 4 | 702184 |
| 5 | 211891 |
| 6 | 702169 |
| 7 | 702197 |
| 8 | 211839 |
| 9 | 200532 |
| 10 | 211807 |

¡¡GRATIS!! ¡¡GRATIS!! ¡¡GRATIS!!

# CONSIGUE UN MOVIL 3310

**Llama!**
y automáticamente entrarás
en el sorteo diario de
un **NOKIA 3310** de nueva generación! !
Date prisa... un 3310
puede ser tuyo ! !...y no olvides
que cuantos más logos o melodías
pidas, más posibilidades tendrás,
**SUERTE!!**
(Promoción válida hasta el 31 de Agosto)

¡¡NUEVOS LOGOS!!

mi LOGO® + logos y tonos en... www.mi-logo.com **906 42 11 65**

Llama, indica el código del logo o tono que quieres, tu número de movil,
y en cuestión de segundos... ¡¡aparecerá en tu pantalla...o sonará cada vez que te llamen!! =)

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 210409 | 211567 | 211573 | 211576 | 211577 | 211578 | 210381 | 212462 | 212463 | 210386 | 212677 |
| | | 202227 | 211586 | 211589 | 211590 | 211591 | 211592 | 210376 | 210377 | 210378 | 210379 | 212680 |
| | | 210380 | 210387 | 210388 | 211585 | 211605 | 211805 | 702068 | 702226 | 704901 | 702124 | 212682 |
| 211582 | 211583 | 210407 | 105026 | 211806 | 211844 | 211847 | 211848 | 210368 | 210404 | 210406 | 211630 | 212696 |
| 100301 | 100308 | 211802 | 211822 | 210391 | 210393 | 210400 | 211829 | 200002 | 100263 | 702233 | 702120 | 212684 |
| 211834 | 211835 | 211846 | 702176 | 702181 | 702186 | 702198 | 702281 | 100282 | 200004 | 702238 | 702209 | 212686 |
| 702108 | 702116 | 702058 | 702037 | 702048 | 702047 | 210372 | 211800 | 211813 | 702123 | 702095 | 212683 | 212687 |
| 211629 | 211804 | 211811 | 211825 | 211828 | 300195 | 300213 | 300254 | 100007 | 100008 | 100009 | 100011 | 212697 |
| 210402 | 210403 | 210405 | 211572 | 211580 | 211581 | 211588 | 211595 | 704481 | 704482 | 704493 | 704531 | 212698 |
| 211596 | 211598 | 211601 | 211603 | 211606 | 211616 | 211621 | 211622 | 704558 | 704569 | 704577 | 704579 | 212459 |
| 100082 | 100359 | 100361 | 100363 | 100364 | 100367 | 100369 | 100370 | 180212 | 202161 | 202201 | 202278 | 212475 |
| 100376 | 180095 | 180096 | 180098 | 180101 | 180102 | 180173 | 180190 | 303585 | 310098 | 210397 | 702290 | 212695 |

## TONOS

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

| | |
|---|---|
| **El Alma Al Aire** · Alejandro Sanz | 431371 |
| **Jesus Bleibet** · Bach | 431384 |
| **Himno De La Alegria** · Beethoven | 431391 |
| **Volando Voy** · Camaron | 431404 |
| **Cada Día Te Quiero Más** · Canciones Populares | 431406 |
| **Jingle Bells** · Canción Navidad | 431407 |
| **Cumpleaños Feliz** · Canción Popular | 431408 |
| **La Donna E Mobile** · Canción Popular | 431409 |
| **Por Ser Un Chico Excelente** · Canción Popular | 431410 |
| **San Fermines** · Canción Popular | 431411 |
| **Himno de Valencia** · Canción Popular | 431412 |
| **Cacho a Cacho** · Estopa | 431433 |
| **La Raja De Tu Falda** · Estopa | 431434 |
| **Me Falta El Aliento** · Estopa | 431435 |
| **Poquito A Poco** · Estopa | 431436 |
| **Sevillanas del adiós** | 431438 |
| **Para No Verte Más** · La Mosca | 431467 |
| **Himno de Eurovisión** | 431470 |
| **Sueña La Margarita** · Sevillanas | 431496 |
| **Yesterday** · The Beatles | 431531 |
| **Real Madrid** · Himnos de Fútbol | 431446 |
| **Sevilla hasta la muerte** · Himnos de Fútbol | 431449 |
| **Betis** · Himnos de Fútbol | 431440 |
| **Himno de España** | 431442 |
| **Himno de España** (versión corta) | 431443 |
| **No Cambié** · Tamara | 431505 |
| **Quinto Levanta** · Popular | 431493 |
| **Sinfonía** · Mozart | 431484 |
| **El Clave Bien Temperado** · Bach | 431383 |
| **A Por Ti** · Tamara | 431504 |
| **Yellow Submarine** · The Beatles | 431530 |
| **Tirititraum** · Camarón | 431403 |
| **All You Need Is Love** · The Beatles | 431508 |
| **Millenium** · Robbie Williams | 431495 |
| **Fly On The Wings Of Love** · Annia | 431381 |
| **Livin On A Prayer** · Bon Jovi | 431399 |
| **Alla Turca** · Mozart | 431483 |
| **Get Back** · The Beatles | 431516 |
| **Natalie** · Julio Iglesias | 431460 |
| **Variaciones Goldberg** · Bach | 431386 |
| **Cuando Nadie Me Ve** · Alejandro Sanz | 431370 |
| **Heart Of Glass** · Blondie | 431392 |
| **Como El Agua** · Camarón | 431402 |
| **Boom Boom** · Chayane | 431413 |
| **Levantando Las Manos** · El Simbolo | 431430 |
| **Be With You** · Enrique Iglesias | 431432 |
| **Gustito** · Ketama | 431465 |
| **La Bomba** · King Africa | 431466 |
| **Maggie May** · Rod Stewart | 431497 |
| **Sledge Hammer** · Peter Gabriel | 431489 |
| **Strangers In The Night** · Frank Sinatra | 407743 |

## !!! NUEVOS TONOS !!!

### top 10 tonos

| | |
|---|---|
| Misión Imposible · CINE | 407714 |
| Sex Bomb · TOM JONES | 407480 |
| Dancing Qeen · ABBA | 407201 |
| Let It Be. THE BEATLES | 407740 |
| Every Breath You Take · POLICE | 407620 |
| The Wall · PINK FLOYD | 407406 |
| We Are The Champions · QUEEN | 407408 |
| Tubullar Bells · MIKE OLDFIELD | 407633 |
| American Pie · MADONNA | 407370 |
| Take On Me· A-HA | 407600 |

| | |
|---|---|
| Only happy when it rains · Garbage | 407321 |
| Mambo nunber 5 · Lou Bega | 407364 |
| I still believe · Mariah Carey | 407374 |
| Staying Alive · Bee Gees | 407231 |

### cine y tv

| | |
|---|---|
| Los Picapiedra · TV | 407680 |
| James Bond · Cine | 407687 |
| La Pantera Rosa · TV | 407693 |
| Superman ·Cine | 407700 |
| Misión Imposible · Cine | 407714 |
| Los Simpsons· TV | 407698 |
| Top Gun · Cine | 407232 |
| Friends · TV | 407681 |
| Alfred Hitchcock · TV | 407706 |
| Halloween · Cine | 407683 |
| Los Teleñecos · TV | 407703 |
| Puente sobre el rio Kwai | 407718 |
| La Familia Adams · Cine | 407668 |
| Inspector Gadget · TV | 407685 |
| El equipo A · TV | 407667 |
| El coche Fantástico · TV | 407688 |
| Los Monster · TV | 407702 |

### éxitos

| | |
|---|---|
| The best of me · Bryan Adams | 407253 |
| Thats the way it is · Celine Dion | 407254 |
| Genie in a bottle · Cristina Aguilera | 407258 |
| I Turn to you · Cristina Aguilera | 407259 |
| Linger · Cramberries | 407269 |
| Ode to my family · Cramberries | 407270 |
| Better off alone · Alice Deejay | 407284 |
| Another race · Eiffel65 | 407294 |
| Dub in life · Eiffel65 | 407296 |
| To much of heaven · Eiffel65 | 407297 |
| Guilty conscience · Eminem | 407299 |
| My name is · Eminem | 407300 |
| The world is not enough · Garbag | 407320 |
| Push it · Garbage | 407322 |
| Got til is gone · Janet Jackson | 407335 |
| Together again · Janet Jackson | 407336 |
| Again · Janet Jackson | 407337 |
| Red Red Wine · UB 40 | 407484 |
| Staying Alive · Bee Gees | 407231 |
| Say what you want · Texas | 407471 |
| Dancing Queen · Abba | 407201 |
| Let it be · Beatles | 407740 |
| Every breath you take · Police | 407620 |
| The wall· Pink Floyd | 407406 |
| Its not unusual · Tom Jones | 407479 |
| Brother Loui · Modern Talking | 407634 |
| Black or white · Michael Jackson | 407631 |
| Lambada · Kaoma | 407626 |
| Tubular Bells · Mike Oldfield | 407633 |
| Viva Forever · Spice Girls | 407452 |
| Hey Jude · Beatles | 407742 |
| Candle inthe wind · Elton John | 407617 |
| China in your eyes · Modern Talking | 407635 |
| We are the champions · Queen | 407408 |
| All Star · Smash Mouth | 407447 |
| Can't enough of you baby·Smash Mouth | 407448 |
| Strange love · Depeche Mode | 407278 |

### El primer reencuentro con tus mascotas preferidas

# JURASSIC PARK 3 THE DNA FACTOR

## La película arrasará en los cines, y Konami, con sus «JP3», hará lo propio en GB Advance.

**DATOS DEL JUEGO**

- GAME BOY ADVANCE
- ACCIÓN/PLATAFORMAS
- AGOSTO
- Compañía: **KONAMI**
- Equipo: **KONAMI**
- Lanzamiento en USA: **JULIO 2001**
- Origen del Juego: **USA**

**ADEMÁS SABEMOS QUE...**

Los dinomaníacos pueden disfrutar en la página oficial **"jp3.jurassicpark.com"** del trailer de la película, imágenes como la de abajo, sonidos utilizados e incluso una aventura interactiva en una recreación de Isla Sorna.



El primero que veremos llegar por aquí será la versión especial para biólogos. Lo decimos porque, como tengamos que ponernos a explicar lo que es el DNA, pues ocupamos seis páginas (y sin esquemas). El caso es que Lori y Mark, dos jóvenes aventureros, se han metido a eso de clonar, que está ahora tan de moda. Y los bichos que han elegido para clonar son, fíjate por dónde, dinosaurios. Para ello, como sabes, no basta con una fotocopiadora, hace falta ácido desoxirribonucleico (no, si al final...) de cada uno de los bicharracos. Y ese será nuestro principal cometido en el juego. A través de una **decena larga de niveles ambientados en Isla Sorna, deberemos correr y saltar como potros para hacernos con todo el DNA** de cada zona. Una vez recogido, al laboratorio y a hacer cositas para recomponer las partes dañadas. Pero claro, esto no sería Jurassic Park sin un dinosaurio que llevarnos a la boca, o viceversa, sin que se nos lleve a la boca un dinosaurio. Por eso Konami poblará cada nivel con una de las diez especies de dinos que veremos en la película. **Braquiosaurios, velociraptores, el temido tiranosaurio... cada uno tendrá su nivel específico** y, como podéis apreciar, estarán más que bien representados en la pantalla de Advance. La digitalización de los sprites dinosauriles (por Zeus, fea e inexistente palabra) contribuirá a crear esa sensación de alarma que seguro nos provocará la película. Y mención aparte, el sonido, que incluirá rugidos, bramidos y berridos varios extraídos del film. **Lujo a tope. Y es sólo el primero.**



*Tendremos que explorar cada nivel para no dejarnos ni una bola de colores (DNA).*



*Eso no es un gato. Los dinosaurios también se colarán en el laboratorio.*



*Podremos mover a nuestro prota por dos planos. Una especie de útil semi-3D.*




*A estos dinos que usan la cabeza para embestir se les llama, entre los expertos, Pachys. Pero no son vascos.*







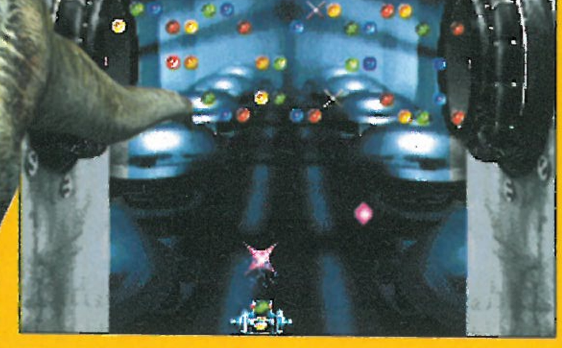
*Imágenes estáticas como ésta poblarán la pantalla al comenzar cada nivel. Como veis, estará en castellanito.*

**EL OTRO PAR DE DOS DE JP3**





La pantalla de la izquierda pertenece a «Park Builder»: controlaremos un parque de atracciones de dinosaurios. La otra captura es de «Primal Fear», una larga aventura de acción. Ambos podrían salir en octubre, también para GB Advance.



*Vuelve a ponerte las gafas. Es el mismo juego, sólo que estás viendo el sistema para recomponer ADN: un mata-mata.*

# CONCURSO READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

## DEJA K.O. A TU ADVERSARIO CONCURSANDO CON NOSOTROS

## SORTEAMOS

- 20 JUEGOS
- 20 GUANTES

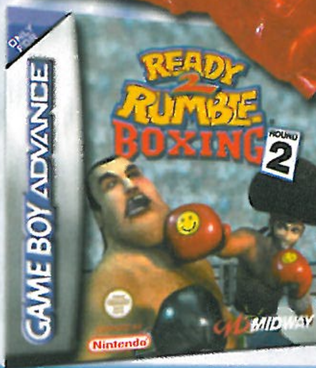
## PREGUNTAS

1/ ¿Qué famoso cantante aparece en el juego?
a) Michael Jackson
b) Ricky Martin
c) Manolo Escobar

2/ ¿Cuál es el nombre del personaje más importante del juego?
a) Mike Smith
b) Afro-Thunder
c) Pikacho

3/ ¿En qué deporte está basado el juego?
a) Tenis
b) Boxeo
c) Baloncesto









## BASES

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envien el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Nintendo Acción, Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "READY 2 RUMBLE BOXING II".

2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTE que ganarán un Lote compuesto por un Guante Inflable exclusivo y un Juego para Game Boy Advance. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envien su cupón desde el 18 de Julio hasta el 17 de Agosto de 2001.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 20 de Agosto de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Octubre de 2001 de la revista Nintendo Acción.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente para territorio español.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: VIRGIN INTERACTIVE y HOBBY PRESS.

## CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS

DIRECCIÓN

LOCALIDAD

PROVINCIA

C.P. TELÉFONO

RESPUESTAS 1. ☐ 2. ☐ 3. ☐



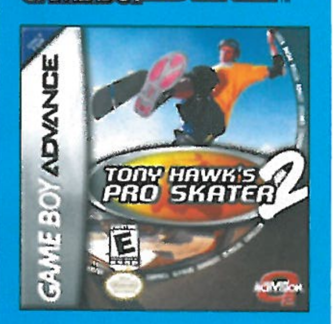

## ¿Quieres tocar el cielo?

# TONY HAWK 2

OK Nintendo Acción

**FICHA TÉCNICA**

GAME BOY ADVANCE






- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **VICARIOUS VISIONS**
- Tipo de juego: **SKATE**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **NIVELES: 6 ESCENARIOS**



- **1 JUGADOR**
- **13 SKATERS**
- **3 TRICKS ESPECIALES PARA CADA SKATER**
- **MODO TUTORIAL**



- Precio: **9.490 PTA (57€)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

**Buena la ha hecho, este Tony. Se cuela de los primeros, así, como un título más de GBA, ¡y resulta que se sale por todos lados! ¡Tiene un... la caña... gráficos... y te das tortas... y... ¡Argh! ¡Tengo que tranquilizarme!**

### ¡Toma, en toda la boca!

Nintendo repitió infinidad de veces que GBA no está diseñada para manejar polígonos. Pues... vamos, se manejarán ellos solos o lo que sea, pero **los skaters son poligonales,** totalmente. Eso supone, por supuesto, poder admirar en tu pantallita/aza los **movimientos más suaves vistos en GBA.** Bueno, suaves, pero muy bestias, sobre todo cuando se la pegan los señores y les rebota la almendra contra el suelo, y esas cosas. Además, los escenarios, que podremos disfrutar con una **vista isométrica resultona** y jugable, se complementan perfectamente con los skaters. ¿Y por qué decimos esto? Pues porque **los escenarios no son polígonos,** pero ya veis que no se nota en lo más mínimo. Además, al final el aspecto técnico acaba diluyéndose en beneficio de lo que realmente importa: una **diversión de las que hacen época.**

En la edición de GBAdvance te espera todo el «Tony Hawk 2» de las versiones mayores, excepto en el número de escenarios, que aquí se reduce a **seis, y los modos multijugador, que se han obviado.** ▶



# ¿ME DA TODO, POR FAVOR?



No te lo van a dar todo, pero sí una **lista de proezas (gaps)** para que sepas las burradas a realizar.



Por ejemplo, **Rail Guided Missile** consiste en realizar un grind en el muro, saltar, y *grindar* en la barra.



También los hay tan bestias como **saltar de un tejado a otro**. Para éste hace falta buen nivel de salto.



No siempre los hace uno queriendo. Este **Stanky Extension** quería ser un Handplant normalito.



Lo mejor es ir probándolo todo. Algo "fácil", como **superar cierta altura**, también es una proeza.



*Esa señal de peligro significa que ya puedes hacer todos los tricks que quieras: la gran galleta está asegurada.*




**CINCO CAMPANAS.** El objetivo "encuentra y recoge 5 ítems", en este caso se convierte en encuentra y pisa.







*OBJETIVOS. Son los que te mantienen pegado a la consola, los que ayudan a mejorar tu habilidad dactilar y provocan que recuerdes, amargamente, a los familiares más cercanos de los autores del juego. Hay diez por cumplir en cada uno de los circuitos y, aunque algunos varían, en esencia son siempre los mismos. Tienen el grado de dificultad muy ajustado pero no son imposibles.*




*S-K-A-T-E. Estas letras-ítem están en todos los escenarios. Las primeras son accesibles, pero hará falta mejorar a tu skater para conseguir las últimas.*

## ESPECIALES EN EXCLUSIVA







Los innumerables tricks comunes a todos los skaters molan mucho y eso, pero los que echan para atrás son los SPECIALS. Cada skater tiene tres, exclusivos, aunque se pueden comprar otros tres de otros skaters. Se realizan con una combinación más complicada de lo habitual y sabrás que lo has realizado por el zoom de la cámara. Estos son los de Tony Hawk.



*El borde de una rampa también puede servir para hacer un grind.*



*Los grind por barandilla con un 50-50 son arriesgados para el bajo vientre.*

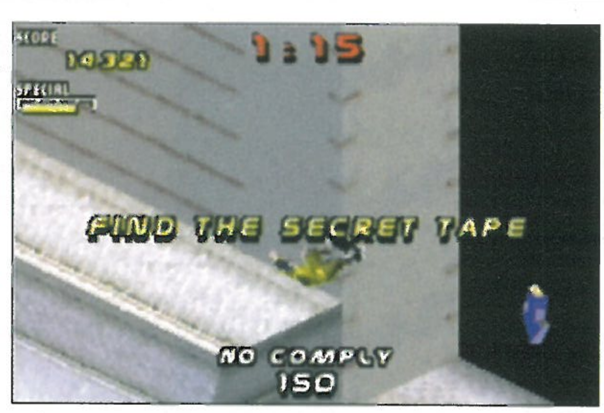


*GALLETAS CON LECHES*
*Los golpetazos que se propinan Tony y compañía son de enmarcar. De hecho, aquí tenéis enmarcadas algunas animaciones que veréis al pegárosla. Está tan bien hecho que depende de la zona del cuerpo con la que contactéis para ver unas u otras, y además gritan y se quejan, los tíos.*



**Pausa, mantén R pulsado y presiona A START A ▶ ▲▲▼▼▲▲▼** **Abre todos los niveles**

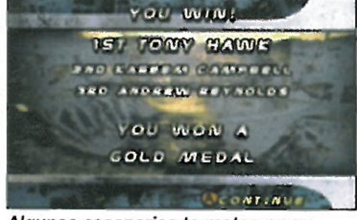
*SECRET TAPE. Una cinta de video anda por ahí, escondida en cada uno de los seis escenarios. Conseguirla no es fácil pues, ya la primera está en una zona oculta que sólo se abre realizando cierto GAP. Difícil, pero no imposible.*








*He aquí un gapillo... huy, no, un Gap, mejor dicho, fácil de imaginar y realizar.*




*Algunos escenarios te meten en un campeonato. Gana una medalla y pasa.*




## FRENÉTICO

**Entre variedad de tricks, velocidad y espectáculo visual, «Tony Hawk 2» convierte la pantalla de GBA en una explosión de jugabilidad.**






*Cada vez que reunas suficiente dinero, podrás rodar en un nuevo escenario.*



*La versión GBA tiene en exclusiva los Lines: gaps enlazados en un combo.*

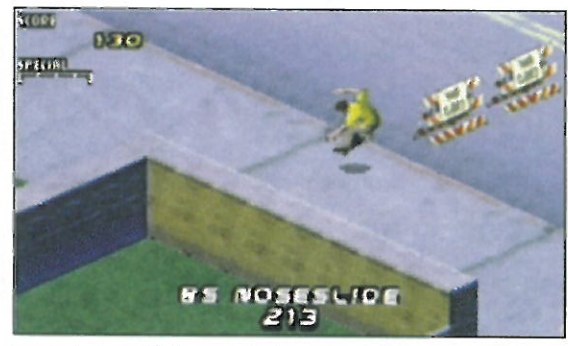
Pero no creas que lo echarás en falta: sin modo para dos jugadores, nadie te robará tiempo para disfrutar del **extenso modo Career.**

Como supondrás, consiste en escoger uno de los 13 "depoartistas" y ganarlo absolutamente todo. Comienzas con un solo escenario abierto, y deberás cumplir muchos de los **10** (diez, X, ten) **objetivos propuestos,** para poder darte la primera vuelta por el siguiente decorado. **Cada objetivo cumplido da un dinerillo**, y con esos dólares puedes efectuar alguna que otra **mejora en las características de tu chaval.** Saltar más, controlar más el grind o caer mejor son cosas muy diferentes, así que tiene su importancia elegir adecuadamente la habilidad que quieres mejorar.

Así, entre el frenetismo dactilar, la enorme variedad de tricks, los retantes decorados, unos cuantos secretillos y el acongojante apartado técnico, tenemos que recomendaros **pillarlo y jugarlo hasta gastaros los dedos.** Es una bomba.




*Subirse a este muro no es nada fácil. Para ello tendás que rodar por la pared, dar un salto bien gordo y grindar el borde.*




*La ciudad es el único escenario que no deja huecos negros en sus límites. Aún así, está limitada por unas vallas de obras.*

## ZONAS OCULTAS




Para sacar la primera de ellas, en "Hangar", debes *grindar* la hélice.




A la izquierda del todo hay una flecha que indica por dónde se entra.




Dentro está la primera Secret Tape, además de un Halfpipe para flipar.




▲ ANDREW REYMOLDS ▲ BOB BURNQUIST ▲ BUCKY LASEK ▲ CHAD MUSKA ▲ ELISSA STEAMER ▲ ERIC KOSTON ▲ GEOFF ROWLEY ▲ JAMIE THOMAS ▲ K

## ¡A QUE TE "GRINDO"!




Este nuevo verbo que utilizamos significa "deslizarse". Podemos usar cualquier arista: un bordillo...




...la parte superior de una valla (arriba), el borde de una rampa o (abajo) las aspas de un cacharro...




...volador. Mientras lo realizas, cuida la barra verde pues, si toca los lados rojos, irás al suelo.




Los manuals son los únicos tricks que no necesitan un lugar especial para hacerse. Ya sabes, cuida la barra.




*Sube la barandilla de abajo arriba y ¡Gap al guijarro!*




*No es listo, "el Toño". Para hacer el Gimnast Plant sin peligro, antes se ha quitado los huesos (Boneless).*

**CONVERSIÓN**

**El resultado en GBA no podía ser más alucinante. Mantiene todo el ambiente de sus versiones mayores en una pantallitirritita de menos de tres pulgadas. Quizá los cuidados aspectos gráfico y sonoro tengan mucho que ver.**







*GRUPO DE PROEZAS. Son Gaps del circuito que debes hacer en el mismo intento. Deberás buscarlos con anterioridad para saber dónde están.*

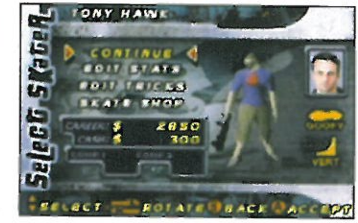






## ¿EL DINERO NO LO ES TODO?




Para estos skaters, sí. Sólo podrás mejorar a tus skaters comprando la mejora. Y para hacerte con nuevas tablas o aprender Specials que molen, lo mismo.

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS 93
▲ El entorno no es poligonal, pero los skaters sí, y se mueven... Fiel a los escenarios de otras versiones.
▼ Las pantallas no le hacen justicia. ¡¡Hay que verlo!!

### SONIDO 94
▲ Efectos cuidados y música que versiona, con gran acierto, las bandas sonoras de otras entregas.
▼ Las voces suenan algo sucias.

### JUGABILIDAD 97
▲ Engancha nada más ver que saltas, haces el burro, y caes de pie. Gran respuesta a los controles y ajustada dificultad.
▼ Si has jugado otros Tony, echarás en falta algún botón.

### DURACIÓN 95
▲ Encontrar todos los gaps te llevará meses de práctica. Y aun guarda secretos que abren más posibilidades.
▼ No tiene un modo para dos jugadores. Con él, habríamos sido felices de por vida.

## TOTAL 96

▲ **Permite las partiditas rápidas: salva todo al apagar. Movimientos hiperreales. Pica como pocos juegos gracias a su dinamismo.**
▼ **Las partidas a dos eran de lo más divertido de los «Tony Hawk».**

## EL RANKING

**1. Tony Hawk 2**
De nuevo, es fácil hacerse con la primera posición cuando no hay competidores. Pero nos da en la nariz que la mantendrá. Si alguien supera a este juego de skate, llevará la misma firma: nadie se "inventa" los polígonos como estos programadores.




REEN CAMPBELL ▲ RODNEY MULLEN ▲ RUNE GLIFBERG ▲ STEVE CABALLERO ▲ TONY HAWK

***¿Y SON REALES?***

*Los trece, señor mío. Esta gente de rostro tan buenamente digitalizado se dedica a esto de partirse los dientes y rodar de vez en cuando. Cada uno, además de cara, tiene diferentes características, y lo notarás a la hora de cumplir objetivos.*

Pausa, mantén R pulsado y presiona ▲▲▼▼◀▶◀▶ B A START **Nuevo skater ¡Spiderman!**

FICHA TÉCNICA

NINTENDO64






- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: HAL LABORATORY
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: TEXTOS EN INGLÉS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS



- CONTROLLER PAK: SÍ (3 ARCHIVOS)
- RUMBLE PAK: SÍ
- BATERÍA: NO



- 1-4 JUGADORES
- 3 MINIJUEGOS
- 28 HABILIDADES ESPECIALES
- 81 ENEMIGOS DIFERENTES



- Precio: 9.990 PTA (60€)
- A la venta: YA DISPONIBLE

## A Kirby le daban dos

# KIRBY 64

**No salen muchas cosas para Nintendo 64, pero las que nos van llegando son tan convincentes como para acercarse a la tienda más próxima. En el caso de Kirby, se acompaña además de cierto carisma que le otorgan sus juegos de Game Boy, su participación en «Super Smash Bros» de N64 y su forma y comportamiento tan originales.**

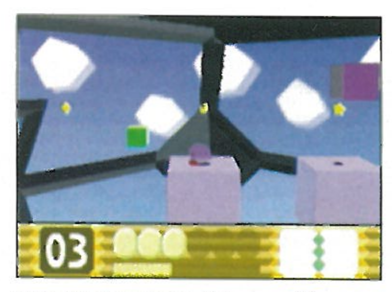
### La clave es zampar

Así es, nuestro héroe se zampa (aspira) los enemigos que le salen al paso con una facilidad pasmosa. **Al tragárselos, Kirby copia sus habilidades especiales.** Y lo mejor es que al **combinar las de dos enemigos**, conseguirá un poder sorprendente. Hay 28 de estos poderes esperando a las combinaciones oportunas. Y buscarlos resulta divertidísimo. Casi tanto como probar los nuevos ataques.

Además de eso, **Kirby es un plataformas de 2 dimensiones y media** (lo explicamos: el escenario tiene volumen pero sólo te mueves en un plano), enfocado a un público joven de nivel (consolero) medio. A decir verdad el juego te lo pone tan difícil como tú quieras: puedes dedicarte a buscar unos cristales mágicos, que es el objetivo del juego, y recorrerte de arriba abajo cada fase, o simplemente sortear los obstáculos de cada nivel.

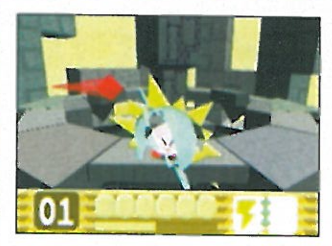
**El juego está cargado de sorpresas.** Cada fase ofrece nuevos escenarios y enemigos, cosas diferentes por hacer, participación de otros personajes y enfrentamientos con jefes intermedios. El **efecto tridimensional** es además muy convincente, y está bien perfilado por unos gráficos con volumen y muy coloristas que alegran vista y alma.

Se puede pedir más. ¿Qué tal unos **simpáticos minijuegos** para cuatro? Bueno, lo cierto es que no tienen nada que ver con la aventura: no hay que absorber a nadie, pero tus amigos no rechazarán uno de estos retos y a ti te vendrá bien descansar de tanto salto-captura.

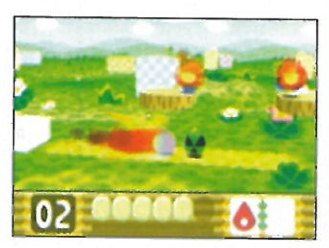



Tan pronto pasamos de la campiña a una nave espacial,¡qué variedad de escenarios!

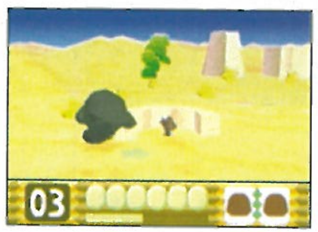
# ATAQUES ESPECIALES




**Eléctrico:** Basta un sólo ítem para conseguir este increíble ataque.




**Bola de fuego:** Kirby se convierte en un auténtico lanzallamas.




**De piedra:** Así nos va a dejar si no nos apartamos de su camino...



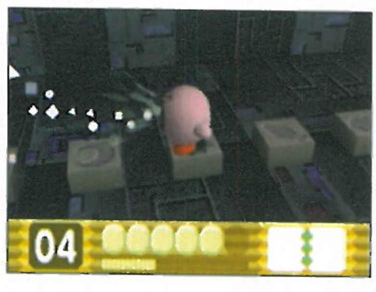

**Muerde:** Ataque algo lento pero inspirado, para dejar huella.




**Cubitos:** Una rociada de frío polar para estos tipos, marchando.



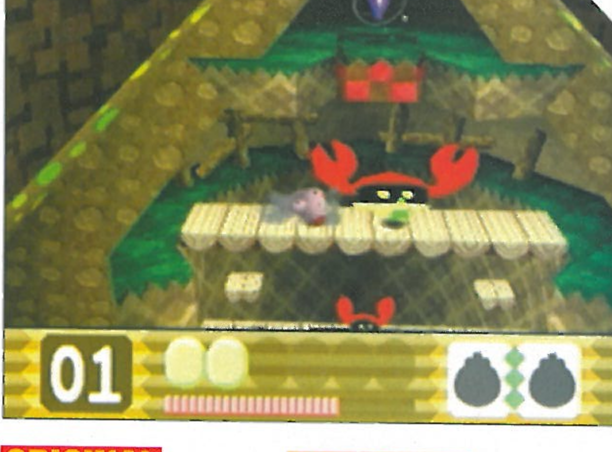

**Multiusos:** Kirby es un abridor, y una navaja y un sacacorchos... pero no se va de picnic.




*Menuda aspiradora está hecho Kirby. Abre su enorme boca, pone en marcha su aliento huracanado y no deja bicho en pie.*



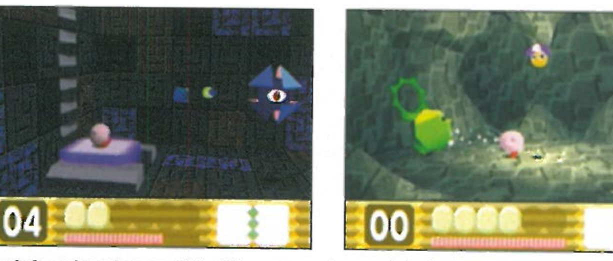

**En esta fase debemos sortear los obstáculos del río "pilotando" este "cajón de madera".**




**ORIGINAL La gran habilidad de Kirby es copiar los ataques de los enemigos.**

*A pesar de su apariencia 3D, la jugabilidad es en un sólo plano y está muy bien llevada. Por otro lado el efecto de volumen de los escenarios es muy bueno.*

## QUÉ JEFES TAN RAROS




Los jefes abundan en Kirby 64, pero no te pondrán las cosas especialmente complicadas. Si no te dejas hipnotizar por su original aspecto y sabes aprovechar las virtudes de tu poder o de lo que te lancen (úsalo contra ellos), acabarás con cada uno en un periquete.

## EL ANÁLISIS

**GRÁFICOS 90**

▲ Frescos y brillantes. Destacan la variedad de escenarios y la buena sensación de profundidad.

▼ Se echa en falta algún elemento más revolucionario.

**SONIDO 86**

▲ Melodía y efectos van con la personalidad del juego.

▼ A muchos os sonará pelín "cursi". Bajadlo un poquito.

**JUGABILIDAD 91**

▲ Como el comer y el "rascar", en Kirby todo es empezar. Las condiciones son absolutamente favorables.

▼ Los usuarios "master" lo tienen demasiado fácil, aunque... ¿habéis probado todos los movimientos especiales?

**DURACIÓN 89**

▲ A elegir: si queréis encontrar los cristales, os llevará tiempo y si no, la verdad, también, hay muchos niveles que recorrer.

▼ Los usuarios habilidosos echarán de menos algo más.

**TOTAL 89**

▲ **La capacidad de Kirby para copiar las habilidades de los enemigos. Variedad de escenarios.**

▼ **El envoltorio del cartucho es demasiado infantil. Bajo nivel de dificultad.**

## EL RANKING

1. Kirby 64
2. Donald Duck
3. Earthworm Jim

En el mundo de los plataformas 2D, recomendamos Kirby. Aunque no os lo ponga tan difícil como sus rivales, las habilidades de Kirby son suficiente para decidirnos por él. Hablando de dificultad, sin duda que Jim se lleva la palma.





## FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE






- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **MTO**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **NIVELES: 4 CAMPEONATOS**



- **1-2 JUGADORES (CABLE LINK)**
- **48 COCHES DE MARCAS JAPONESAS REALES**



- Precio: **10.990 PTA (66€)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

OK Nintendo Acción

## ¡Menudo acelerón!

# GT ADVANCE

**No os limitéis a mirar las pantallas. Ya sabemos que el título de MTO y THQ llama la atención con los pedazo de coches que muestra, pero tiene más, mucho más que enseñar aparte de esos brillos en las carrocerías, esos profundos escenarios, esa...**

### ¡Esa puerta, que hace aire!

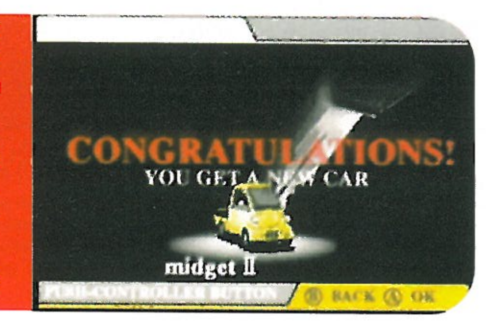
La **velocidad** que alcanzan los cochazos (los buenos, que también los hay cutres) de GT Advance casi despeina. Como sabéis, el **Modo 7 de SNES,** aquel que creaba espacios tridimensionales con (relativa) facilidad, tiene su réplica mejorada en la nueva GBA. Con esta técnica se han diseñado los escenarios donde corremos. Así, mientras en los juegos de velocidad de GBC nos teníamos que conformar con una vista trasera y la carretera viniendo hacia nosotros, en GT Advance corremos por unas 3D de verdad.

A esto debéis sumar la **buenísima sensación de conducción** que se consigue mediante gráficos y control. La digitalización de los modelos hace muy real la carrera, y si encima el coche se comporta como uno de verdad, con sus frenazos, derrapes... pues eso, que se disfruta una barbaridad. Bien es verdad que no es comparable a F-Zero, pero también que esto no son naves y corren menos. Por otra parte las mejoras en los coches son de lo más simple: se consigue una pieza, se pone y punto. Y luego está el asunto del **precio:** casi 11.000 ptas es demasiado caro.

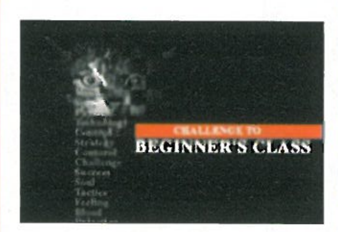
En el otro lado de la balanza quedan las sensaciones: notar la potencia de tu mejor coche, controlar un derrape en la curva más cerrada, adelantar al líder... **puro placer.**

### ¡OTRO COCHECITO!

*Ganar una carrera en el modo campeonato, el bueno, supone llevarse algo de regalo. **Si el regalo es un coche,** la alegría es mayor, claro, pues tu garaje pasa a tener un componente más, que normalmente supera al resto. Pero también te dan algunos cascajos que déjalos correr... no, mejor no los dejes.*



# COMPETIR PARA GANAR




Los campeonatos son la salsa del juego, pues en ellos consigues todo: coches, piezas y circuitos.



Para conseguirlos, tendrás que ganar en varios tipos de terreno. El **circuito** no plantea problemas.



Aunque las cosas se ponen algo peor en las curvas de la rápida pero menos fiable **autopista**.



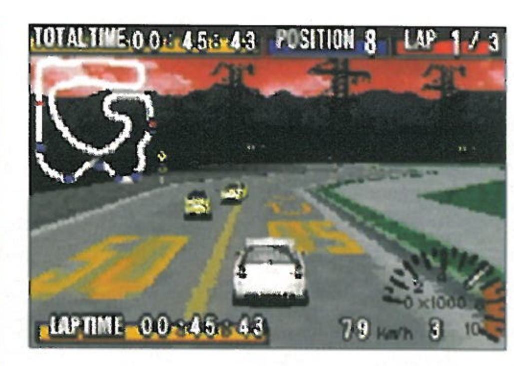
La **ciudad** no da problemas con las curvas (todas son esquinazos) pero sí con el agarre al asfalto.



La **gravilla** será el terreno donde ya es indispensable saber derrapar sin perder el control.



Y aquí, en los caminos de **barro**, da el do de pecho, espalda o lo que puedas. El caso es ganar.






*Aunque los coches no salten por los aires al dársela, veremos unos trompos bastante moviditos.*




*Cada vez que completéis una vuelta al circuito veréis el tiempo invertido. Si conseguís batir el récord de vuelta o tiempo total, nombre y récord serán guardados.*

## IMPRESIÓN

**Esos pedazo de cochazos tan bien hechos, ¿son de Advance? Pues claro, MTO ha trabajado un año en ellos.**





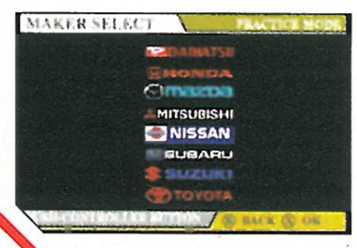

*La calidad gráfica no se queda en los coches. Admirad las lucecinas faroleras.*




*Basta con llegar tercero para pasar de circuito, pero no habrá regalito, chaval.*

## 48 COCHES PARA TI SOLITO




Todos ellos tienen una pinta excepcional, poseen sus **niveles de manejabilidad, velocidad punta y aceleración**, y además se les puede **cambiar el color** entre cuatro tonalidades posibles. Pero esas características también pueden mejorarse mediante piezas. Cualquiera de los coches acepta una mejora, incluso el triciclo feo, así que, activadlas en todos al conseguirlas.

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS 93

▲ Digitalización acertada, y un escenario que crea, él solito, toda la sensación de velocidad de GT Advance.

▼ El coche "se parte" a veces al tomar una curva. Queda raro.

### SONIDO 92

▲ Ritmos muy cañeros, aunque sin mucha calidad. Lo que mola es la enorme fuerza acústica de los motores.

▼ El track 06. Es un plagio descarado de Painkiller del grupo Judas Priest.

### JUGABILIDAD 89

▲ Entre el control y los gráficos se consigue una sensación de conducir muy real. Engancha rápido.

▼ Los passwords son largos y tediosos de introducir.

### DURACIÓN 87

▲ No sólo debes superar todos los campeonatos, sino además los 48 coches y todas las piezas de mejora. Y siempre queda el modo a 2 jugadores.

▼ Si no tienes cable y un amigo con otro cartucho de GT Advance, la cosa pierde.

## TOTAL 89



**La sensación de conducción, muy real. 48 coches, en 3D y con marcas niponas de verdad.**

▼ **¿Con ese precio y sin pila para guardar partidas?**

## EL RANKING

1. F-Zero
2. GT Advance

Este juego dará **horas y horas de placer absoluto** a los amantes de los coches. «GT Advance» es un portento que se vende a precio de portento, más aún, quizá sea **el juego más caro de GBAdvance** en este momento.

¡Quieres juegos de GBA más baratitos? Nosotros también. Mira en la guía de compras de la Pag. 44

¡Al final os vais a hacer daaaaño!

# PRINCE NASEEM BOXING

## FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: THQ
- Desarrollador: VIRTUCRAFT
- Tipo de juego: BOXEO
- Idioma: INGLÉS
- Fases: 3 CAMPEONATOS
- Edad: MAYORES DE 13 AÑOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ (4 ARCHIVOS)
- 1-2 JUGADORES

- Precio: 6.490 PTA (39€)
- A la venta: JULIO

## EL ANÁLISIS

**GRÁFICOS** 80
No es muy espectacular debido a la vista superior, pero se mueve rápido, y termina por gustar.

**SONIDO** 90
Buenas melodías en los menús, a tono con el griterio de la plebe en los KOs y el chillón presentador.

**JUGABILIDAD** 82
Tiene que gustarte el boxeo para acostumbrarte al pausado control. "Criar" a tu chaval es lo que mola.

**DURACIÓN** 84
Con las partidas para dos jugadores se arregla la posible rapidez en ganar los cinturones.

**TOTAL 84**

▲ El ambiente que crea con sus buenos detalles y la IA de los boxeadores.

▼ La vista superior le quita vistosidad al cartucho.

**Y llegaron a las manos. Estaban discutiendo sobre quién era mejor jugando al Mariolo, soltaron sus GBC, y se agarraron patosamente, soltando los brazos pero sin rozarse un pelo. Menos mal que llegamos, les dimos dos cartuchos de Prince Naseem y, desde entonces...**

### ¡Qué bien se pegan!

Nadie tiene que preocuparse por no saber dar un gancho, un directo o lo que sea. Prince Naseem y sus muchachotes **eligen sus golpes dependiendo de la distancia al contrario.** Nosotros sólo tenemos que ocuparnos de decidir con qué mano pegamos y cuán gorda será la torta. Podemos escoger entre **cuatro modos de juego.** Como siempre, el que mola es **"World"**: coger un boxeador novato y subirlo a los cielos. Aunque "Showcase", un campeonato entre ocho boxeadores, está muy bien para dos jugadores. Pero vamos, que, después de bautizar a tu chaval, es cuando vas aprendiendo a **pegar en el momento adecuado,** dejar la distancia justa, protegerte cuando el contrario se sulfura... Además, tú eliges contra quien luchar. De los **diecinueve posibles contrincantes,** escoger el más accesible supone victoria casi segura. Y a más victorias, más arriba estarás en el ranking. Así hasta hacerte con el cinturón de cada peso. Echamos en falta entrenarnos con aparatos y algo más de variedad gráfica, pero a la hora de introducirte en el ambiente pugilístico, Prince Naseem se gana el cinturón por KO.




*Fijaos qué ambiente: hasta aparece la típica mozuela anunciando cada asalto.*

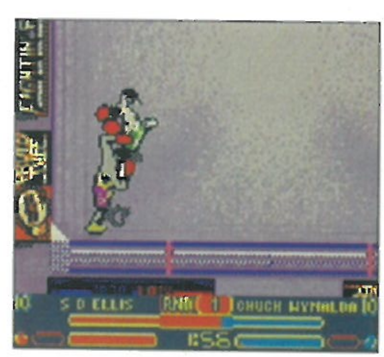
*Para sacar a los ocultos, sólo debes vencerles.*



*Lo importante es saber guardar la distancia justa.*



*Y golpear cuando el malo esté a mano (evidente).*



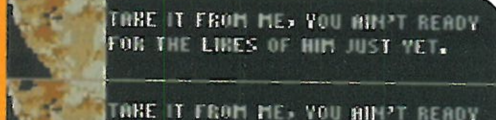

*Existen boxeadores de tres pesos diferentes: light, middle y heavy. Prince Naseem es de los primeros, un tirillas.*




*En cambio, fíjate en el cambio gráfico para los chicarrones del peso pesado. Sus combates suelen terminar en KO.*

### DIME, DIME, MI PRÍNCIPE

*El señor Prince Naseem es tu consejero durante la partida. Si haces algo un poco raro, te arenga con unas palabras... en inglés.*




### AQUÍ HUELE A PÚGIL







Aparte de unos combates con desarrollo realista, este cartucho adorna tu partida con variados titulares de periódico en los que se va reflejando la actualidad. Cada combate que se produzca dentro de tu categoría, tendrá su correspondiente titular gigante.

## Los reyes del cielo

# TOP GUN. FIRE STORM

**Si sois de los que toman Biodramina incluso para subir en ascensor, mejor será que os vayáis preparando para lo que se avecina, puesto que parece que alguien (¡nosotros no, que conste!) os ha apuntado "voluntarios" para un cursillo acelerado a bordo de potentes aviones, así que... ¡abrochaos fuerte el cinturón, que despegamos!**

### Disculpe, ¿nos conocemos?

Pues nosotros diríamos que sí. Desde luego, tanto el planteamiento del juego (que consiste simplemente en **localizar y abatir una serie de objetivos aéreos y terrestres** dispuestos por los distintos escenarios), como el estilo gráfico y la perspectiva escogida (una correcta vista isométrica) ya lo habíamos paladeado con anterioridad en una de las franquicias más conocidas de Electronic Arts: la **saga Strike.**

Por tanto, está claro que la originalidad no es uno de los puntos más llamativos de este «Top Gun», pero la verdad es que eso no importa demasiado porque, a la postre, el título **resulta bastante jugable.** Es decir, el "pájaro" se controla con suma sencillez y, además, no se puede decir que esté "chupao", ya que incluso en el nivel fácil os estrellaréis (u os estrellarán, según se mire) más veces de lo que os gustaría, pero nadie os había dicho que la vida del piloto fuera cómoda... Y hablando de ellos, ¿dónde se habrán metido el bueno del Sr. Cruise y los demás pilotos que aparecían en la "peli"? Pues mucho nos tememos que en la playa, porque aquí no han aparecido por ningún lado. Bueno, ya estamos nosotros para eso.




*Hay cuatro tipos de escenario: Ártico, Océano, Desierto y Jungla.*




*Desde aquí partiréis hacia la segunda misión, que se desarrolla en el océano.*




*Este es uno de los primeros objetivos del juego. Destruir el silo de misiles. Tranquilos, es bien sencillo.*

**ACCIÓN 100%**

**Eso es, ni más ni menos, lo que vais a experimentar en este título bélico. No hay concesión ni a la estrategia ni a otras historias. ¡A disparar se ha dicho!**

*Cuidado con esa montaña, que os vais a estrellar. Controlad un poquito, hombre.*




*Podéis elegir varios tipos de misiles, como aire-aire, etc. con munición infinita.*




*Una charla antes de empezar, para que veamos lo importante de la misión.*

**Segunda misión: introducid estos iconos en el menú de passwords** **Bomba-Jeep-Paracaídas-Mortero**

### FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR




- Compañía: **TITUS**
- Desarrollador: **FLUID STUDIOS**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Fases: **12 MISIONES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **5.990 PTA (36 €)**
- A la venta: **JULIO**

### EL ANÁLISIS

**GRÁFICOS** 86
Bien realizados en general, pero se echa en falta más detalle en los decorados.

**SONIDO** 82
Las melodías pasan algo desapercibidas, ganando todo el protagonismo los buenos FX.

**JUGABILIDAD** 87
Pese a su falta de frescura, mola eso de ponerse a los mandos de un caza, y disfrutar de un buen cartucho de acción.

**DURACIÓN** 89
Por fortuna, en este apartado «Top Gun» se sitúa claramente por encima de la media.

**TOTAL 87**


**La acción y el buen hacer gráfico se llevan la palma.**


**El planteamiento es poco original.**

Preparados, listos...¡Rumble!

# READY TO RUMBLE 2

**FICHA TÉCNICA**

GAME BOY ADVANCE






- Compañía: **MIDWAY**
- Desarrollador: **CRAWFINGER**
- Tipo de juego: **LUCHA**
- Idioma: **TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **MODOS DE JUEGO: 3**



- **1 JUGADOR**
- **11 LUCHADORES**
- **INCLUYE MINIJUEGOS EN EL MODO CAMPEONATO**

- Precio: **8.990 PTA (54€)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

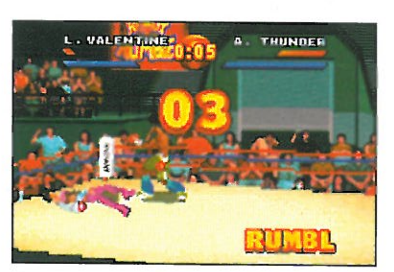
**Game Boy Advance acaba de salir y ya tiene un catálogo incomparable, con calidad y sobre todo variedad. Ahora le toca el turno al boxeo, de la mano de un título ya clásico: «Ready 2 Rumble Round 2». ¿Queréis saber cuál es nuestro veredicto? Pues segundos fuera, y a leer.**

## ¡¿Tres dimensiones!?

«R2R» aterriza en la nueva de Nintendo con una **notable calidad técnica.** El equipo de Crawfish ha conseguido recrear un **ambiente tridimensional utilizando una triquiñuela.** Cuando los boxeadores giran, el ring, que sí es poligonal, rota, produciendo una sensación 3D. Sin embargo la jugada no ha salido tan bien como esperaban, puesto que la **rotación es demasiado forzada** y esto **resta jugabilidad y dinamismo al combate.** Es un problema que rebaja la calidad de un cartucho que presenta **buen aspecto técnico** (gran sonido y gráficos, pre-renderizados, que lucen un montón) y que resulta **divertido.**

El excelente modo campeonato es el responsable de esa diversión. En él, además de derrotar sucesivamente a todos los luchadores, deberemos ir mejorando las aptitudes de nuestro boxeador. De esta forma, disponemos de un **sistema de entrenamiento** basado en calendarios con el que, mediante diferentes pruebas y ejercicios, ganaremos en velocidad, fuerza o resistencia. A parte, disponemos de otros dos modos, **arcade y survival.**

Un primer juego de boxeo **a la altura de lo esperado.** Lo único que no esperábamos es que un pequeño defecto técnico afectase tanto a la jugabilidad.




*No os durmáis en los laureles. Más de diez segundos en el suelo y perderéis.*




*La fluidez de las animaciones hacen que algunos de los golpes lleguen a doler.*



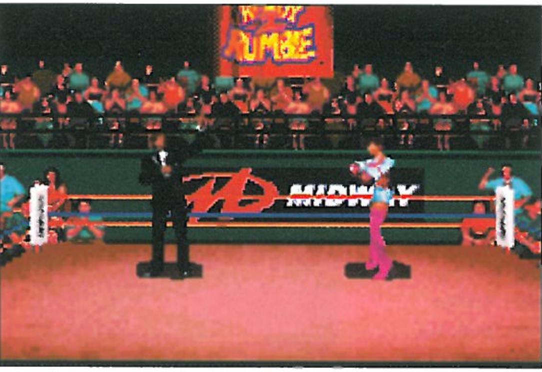

*En ocasiones los enemigos se abalanzan sobre nosotros entorpeciéndonos.*




*Los movimientos transcurren con una fluidez nunca vista en una portátil. Y creednos, no son pocos.*




*Cada boxeador tiene sus propios movimientos y características físicas.*



*Antes de cada combate, el presentador nos "gritará" los nombres de cada boxeador. Te pone en ambiente, el tío.*

**TÚ ELIGES**

**Temblarás con sus gráficos y animaciones. Pero no te gustarán el movimiento del ring ni su efecto en la jugabilidad.**




*Uno de los puntos fuertes del juego es el sonido. La animación del graderío, el público chillando, nos pone inmediatamente en ambiente.*

## EL INGENUO DE ROCKY









**Y así es. Tanto subir escaleras y comer yemas de huevo crudo sólo le propiciaban fuertes agujetas y un aliento insoportable. Por eso nosotros disponemos de un sistema de entrenamiento basado en sencillos minijuegos de habilidad y coordinación que nos proporcionan dinero y experiencia para combatir con los mejores boxeadores.**

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS



85

- ▲ Luchadores extraídos directamente de las versiones "mayores". El gran número de frames de animación.
- ▼ El efecto 3D no está suficientemente logrado.

### SONIDO



88

- ▲ Las voces digitalizadas son sorprendentes.
- ▼ Las melodías no son muy "pallá". Ni técnica, ni musicalmente.

### JUGABILIDAD



77

- ▲ Generalmente se deja jugar. Los luchadores poseen movimientos exclusivos.
- ▼ La rotación del ring afecta al control sobre los boxeadores. A veces se nos echan directamente encima.

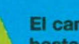
### DURACIÓN



82

- ▲ Con el modo campeonato pasarás largas horas ascendiendo en el Top y entrenando a tu luchador.
- ▼ No existe opción multi-jugador.

### TOTAL 80



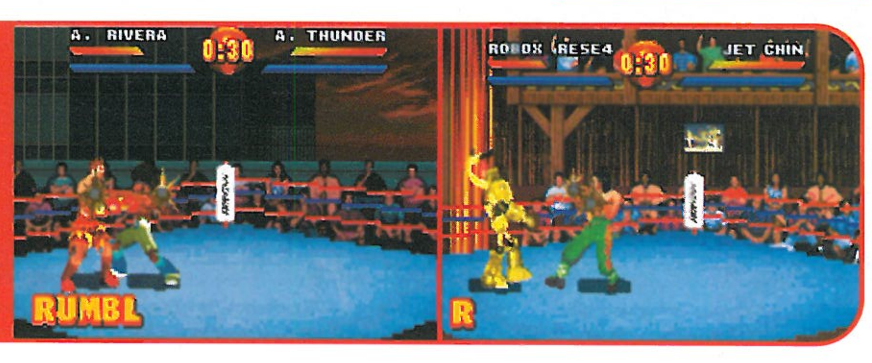
**El campeonato te durará bastante tiempo.**



**El movimiento del ring afecta a la jugabilidad.**

### MANO DE SANTO

Conforme "repartamos amor" a nuestro rival con golpes de los buenos, iremos completando la palabra Rumble. Una vez conseguido, nuestros puños se convertirán en verdaderos lingotes de oro, con su dureza y densidad. Y propinaremos con ellos una tunda al rival a velocidad turbo, sin que pueda pararnos. Otra forma de "ganar" letras es utilizar el botón "Provocar".




## EL RANKING

**1. Ready 2 Rumble Round 2**

Bien de gráficos, mejor de sonido, animaciones bastante realistas... pero la jugabilidad se ve excesivamente perjudicada por el dicho movimiento del ring. La pregunta es, ¿deberían haber buscado la sensación tridimensional?

Mucho "Looney" poco "racing"

# LOONEY TUNES RACING

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: INFOGRAMES
- Desarrollador: XANTERA
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: CASTELLANO
- Fases: 10 CIRCUITOS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ
- 1 JUGADOR

- Precio: 5.990 PTA (36€)
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

**GRÁFICOS** 86
Fondos coloristas y sprites grandes y reconocibles. Buen scroll, bien de movimientos.

**SONIDO** 80
La música rememora momentos geniales de los dibujos; efectos bastante mejorables.

**JUGABILIDAD** 70
Control satisfactorio para una carrera demasiado facilona.

**DURACIÓN** 68
Desarrollo simplón, sin muchos alicientes excepto controlar los autos de nuestros dibus favoritos.

**TOTAL 72**

▲ La parte gráfica está muy bien tirada.

▼ Los circuitos no ofrecen alicientes, y la carrera termina aburriendo.

**Bugs Bunny y sus amigos han decidido que las plataformas se les quedan cortas y que quieren probar en otros terrenos. Así que se han subido a unos curiosos vehículos y nos han desafiado a una carrera.**

## Patrocinado por Acme

Inicialmente elegimos entre **cuatro conocidos personajes de los dibujos de la Warner,** pero a medida que avancemos podremos comprar otros hasta conseguir **ocho**. Lo mismo para los circuitos, ya que cada protagonista posee el suyo, más alguno extra. Además, y para "facilitarnos" las cosas, podremos utilizar ítems que recogeremos en carretera o compraremos en la tienda de Silvestre antes de empezar.

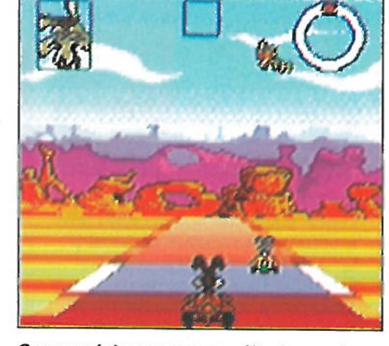
Una vez en carrera nos encontramos un **entorno gráfico excelente,** con unos **fondos coloristas y unos sprites detallados** y agradables. El sonido acompaña de forma magistral, con unas melodías impecables, y el **control, muy aceptable,** nos permitirá manejar cómodamente nuestro bólido.

La parte técnica está bien, pero nos tememos que no va a ser suficiente para ponerle buena nota. Y es que el juego tiene **problemillas de entretenimiento.** Por ejemplo **los circuitos son muy sosos,** ofrecen pocos obstáculos, saltos o curvas que le pongan picante a la carrera. Además nos enfrentamos a cuatro oponentes en cada carrera, pero no sabemos por qué sólo vemos a uno de ellos en pantalla a la vez. Esto hace que la competición termine **aburriéndonos** y que el interés quede reducido a los pilotos Warner y a las gracias que sean capaces de hacer durante el recorrido. Así que vamos a recomendar estas carreras de los Looney Tunes **a los más pequeños de la casa.** Ellos le sabrán sacar todo el partido.

## ¡SON ELLOS! ¡ESTÁN...TODOS!

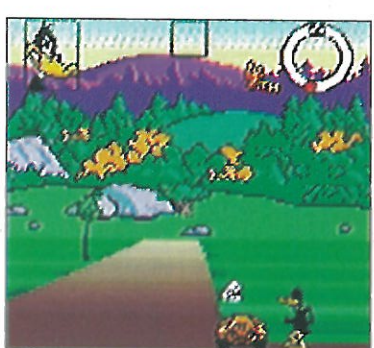
Bueno, inicialmente no. Al arrancar el cartucho elegiremos entre 4 personajes, pero en el campeonato podremos conseguir dinero para pillar otros 4. Se comportan casi igual en carrera, pero a cada uno le gusta controlar a su favorito, ¿no?

*Como máximo veremos sólo dos coches en carrera simultáneamente.*



*Los vehículos se "adaptan" a cada piloto. El de Bugs es una zanahoriamóvil.*

*Detalle original: los pilotos se bajan y suben del auto cuando se dan una torta.*



*En la tienda de Silvestre hay 12 objetos que nos serán útiles durante la carrera.*



*En el Planeta X nos darán 250 créditos si conseguimos llegar los primeros.*

Entre "piezzas" anda el juego

# LEGO ISLAND 2
# THE BRICKSTER'S REVENGE

**El malvado Brickster ha desarrollado un maquiavélico plan para escapar de la cárcel. Para ello ha contado con la involuntaria ayuda de nuestro inocente Pepper, el nuevo repartidor de pizzas, tras encargarle una. ¡Y para colmo, nos la ha dejado sin pagar!**

## ¡Pues yo no me quedo sin propina!

Así que nos ponemos en marcha, claro. Y es que mal empezamos el nuevo trabajo si nuestra primera pizza no nos la pagan. Ah, y además Brickster se ha escapado. Eso también es un problema, y tendremos que resolverlo.

Para cumplir nuestra misión **manejamos a Pepper desde una vista aérea** al estilo Zelda. Podemos caminar por el extenso mapeado o bien movernos subidos en nuestro veloz monopatín. A la vez que cumplimos con nuestro trabajo repartiendo pizzas, **dialogamos con la gente de la isla.** De esta forma cumplimos pequeñas misiones que nos abrirán zonas inicialmente bloqueadas.

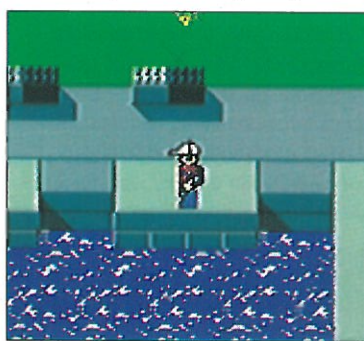
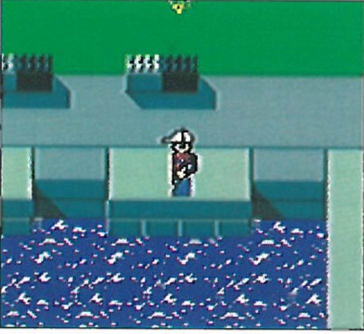
Mientras investigamos el paradero de Brickster nos toparemos con los Blockbots, enemigos que si bien no pueden matarnos **(no podemos morir)** sí que resultan bastante pesaditos. Afortunadamente disponemos de un lanzador de... ¡pizzas! con el que dejarles aturdidos... vamos, que es evidente que el cartucho va destinado a un **público infantil**.

Comentaros que se nos ofrece la posibilidad de **encontrar y cambiar,** con otras Game Boy, una serie de cartas con los personajes de la isla. Un punto a favor del juego.

En el lado negativo tenemos la **ausencia de un mapa** que nos oriente y un **desarrollo algo monótono.** Pero seguro que los usuarios más jóvenes lo encuentran más desenfadado que los "mayores".




*Para abrir determinados caminos primero tendremos que resolver algunos puzzles.*

*Cuando todo nos falle siempre nos queda la opción de contemplar la puesta de sol en el muelle... ¡Venga y a por Brickster!*




*En esta isla son un poco "cuadriculados". ¡Para todo usan los ladrillitos de lego!*




*Al inicio de la aventura (y alguna vez más) el malvado Brickster nos engañará.*

## MUÉVETE POR LEGO ISLAND







Podremos desplazarnos andando o bien más velozmente con un monopatín. El mapeado es realmente extenso, así que más te vale memorizarlo.




### JUEGA TUS CARTAS

*Bueno, o si las tienes repetidas, cámbialas. Podrás recolectarlas por toda la isla, y se te da la opción de cambiar las que tengas repetidas a través del puerto de infrarrojos.*

## FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **LEGO SOFTWARE**
- Desarrollador: **CRAWFISH**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Fases: **3 ISLAS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **5.990 PTA (36€)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

## EL ANÁLISIS

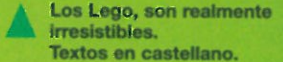
**GRÁFICOS** 82
Detallados, coloristas, y con un genial ambiente "Lego" en cada esquina. El scroll, muy suave.

**SONIDO** 75
Agradables músicas ocultan la casi inexistencia de efectos.

**JUGABILIDAD** 76
Fácil de manejar, no es un cartucho que genere demasiadas complicaciones.

**DURACIÓN** 78
Claramente enfocado al público infantil, ofrece un desarrollo tranquilo y desenfadado que desanimará a cualquier "mayor".

**TOTAL 76**



▲ Los Lego, son realmente irresistibles. Textos en castellano.



▼ El desarrollo se enfoca al público más joven.

## Apatrullando la ciudaaaad, apatrullando y tal

# MATCHBOX EMERGENCY PATROL



### FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **THQ-MATTEL**
- Desarrollador: **LUCKY CHICKEN**
- Tipo de juego: **CONDUCCIÓN**
- Idioma: **INGLÉS**
- Fases: **27 MISIONES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **6.490 PTA (39€)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

### EL ANÁLISIS

**GRÁFICOS** 80
Coloristas y detallados, recrean la ciudad sin complicaciones.

**SONIDO** 76
Músicas entretenidas y no demasiados efectos (¡no faltan las sirenas, por supuesto!)

**JUGABILIDAD** 83
Fácil de controlar, mola lo de recorrer las calles salvando vidas.

**DURACIÓN** 79
Una propuesta acertada para un público joven, que sin embargo a la larga se hace monótono para los jugadores más... "serios".

**TOTAL 81**

▲ El concepto de juego.
La parcela técnica.
Las miniaturas Matchbox.

▼ Como otros últimamente, que vaya dirigido a un público más infantil.

**Controlar el buen funcionamiento de una ciudad poniendo a nuestro cargo los servicios de policía y bomberos es un reto al que uno no se enfrenta todos los días. Si te apetece hacer unas cuantas buenas obras por tu ciudad, aquí tienes una oportunidad única.**

### Y ya saben... tengan cuidado ahí fuera

Y eso es lo que Mattel nos propone en este cartucho. Inicialmente enfocado a un público joven, resulta grato comprobar cómo **en pocos minutos el juego engancha** y nos vemos atrapados en un sinfín de tareas por realizar.

Básicamente, el juego consiste en responder a las llamadas que recibamos desde la central. Si aceptamos la misión, desplazaremos nuestro **camión de bomberos o coche patrulla** al lugar del incidente. Allí tendremos que actuar **apagando fuegos, deteniendo malhechores, rescatando gente** o resolviendo aquellas papeletas que nos encontremos, dentro del tiempo límite de cada misión. La acción se desarrolla desde una **perspectiva aérea** que engloba un nada despreciable mapeado en el que nos movemos con facilidad.

En cualquier momento podremos cambiar de unidad, bomberos o policía, para alternar el tipo de misiones. Y si alguna no nos gusta, siempre podemos rechazarla y estudiar la siguiente llamada, con lo que en ningún momento resulta monótono.

### La parte técnica

Con unos gráficos muy bien definidos y un scroll suave, la parte técnica **se solventa con nota.** Resulta agradable desplazarse por las calles de la ciudad respetando el tráfico (o no, según la emergencia) para resolver misiones. De esta forma conseguiremos acceder a nuevas zonas de mapeado.

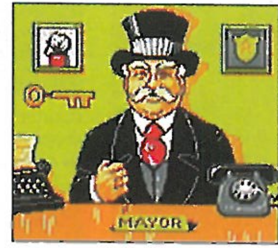
En resumen, desenfadado y sin ofrecer grandes retos, el título de Matchbox va dirigido a un **público infantil** pero hace una propuesta trabajada y de calidad.




**¡MENUDO MAPITA!**
No te asustes, moverte por la ciudad es mucho más fácil de lo que parece, pues dispondremos de una flecha que nos indicará el camino a seguir. Si prefieres hacerlo por ti mismo, consulta y memoriza el mapa. No es tarea fácil, pero sí más divertido.



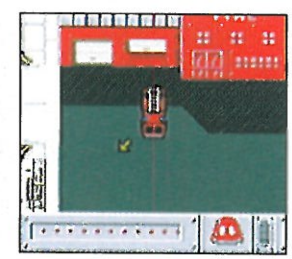
*La unidad de policía se dirige a cumplir alguna misión. Pon la sirena y pisa a fondo.*




*Este señor es el alcalde, y es el que nos paga. Sonríe y dile que todo va bien.*



*Aquí estamos persiguiendo a un caco. La flecha amarilla indica por dónde ir.*



*El camión de bomberos sale del cuartel dispuesto a sofocar cualquier incendio.*

## UNA HEROICIDAD CADA DÍA








**"¡Una casa arde en un barrio residencial. Acudan urgentemente!". Así se inicia la primera peripecia. Tras aceptar, nos encaminamos al lugar de los hechos, guiados por la flecha amarilla, y aplicamos manguera antes de que se agote el tiempo. Bien hecho, bombero. Ahora, a por la siguiente.**

## Los peques, de nuevo protagonistas

# TINY TOON
# BUSTER EL HÉROE DEL DÍA

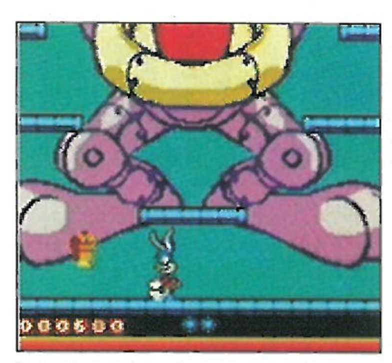
**Un mes más, las plataformas no faltan a su cita con la portátil, y en este caso son los Tiny Toons los protagonistas. Por suerte, además, la fórmula de juego no es la que viene siendo habitual en los últimos tiempos. Ahora lo explicamos.**

### Oye, tu cara me suena...

Lejos de ser el típico plataformas de scroll lateral, este Tiny Toon Adventures: Buster El héroe del día (el titulito es como para unas prisas) tiene un desarrollo que **recuerda a juegos como Snow Bros** o el gran clásico de Taito, **Bubble Bobble.** Por si alguno anda despistado, le refrescamos la memoria. La idea se basaba en golpear a los enemigos desde una distancia prudencial para aturdirlos y luego ir hacia ellos para rematarlos. Tenía lugar en unos fondos simples y casi estáticos, con plataformas horizontales dispuestas a varias alturas. Era **pura adicción.**

Pues bien, lo que nos traen los señores de Conspiracy Entertainment es un clon de aquéllos, pero hecho a la medida de los más pequeños, **envolviéndolo en un entorno Warner** flipante y reduciendo su dificultad. Y es justo en este último punto donde más se nota su **carácter infantil,** puesto que los expertos en la materia (como nosotros, ¡faltaría más!) se lo acabarán en menos de una hora, a pesar de sus más de cuarenta fases.

Así que ya sabéis: si no sois "mú grandes" (ni habilidosos) y os molan estos juegos, echadle un vistazo.



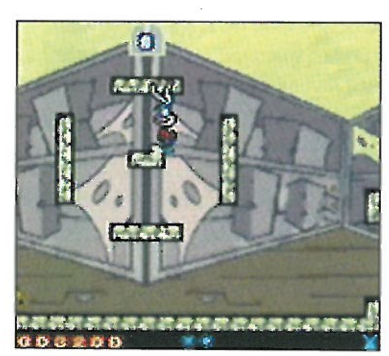
*Este gigantesco robot es el obstáculo más importante del juego, y tarde o temprano tendremos que plantarle cara.*



*Bugs hace uso de un martillo tamaño familiar para deshacerse de sus rivales, tras congelarlos previamente, claro.*

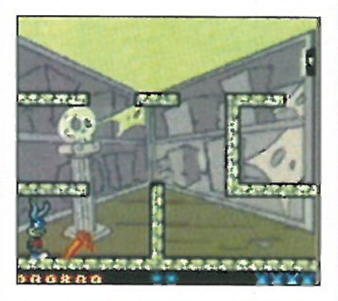


*Este es un ejemplo bastante clarito del tipo de jugabilidad que nos espera aquí: gran cantidad de plataformas.*

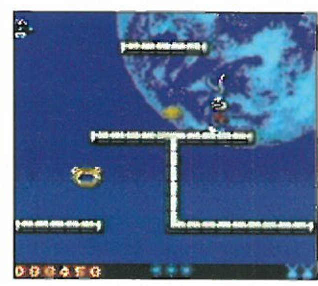


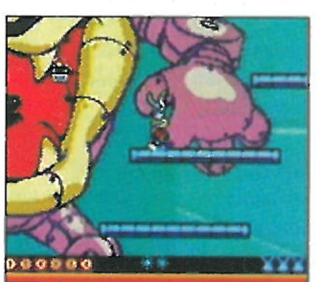
*Si os fijáis, observaréis una ventanita justo encima de nuestro héroe, por la que irán apareciendo más enemigos.*

## ÍTEMS BIENVENIDOS









Si lográis impactar al ovni que "campea" por los decorados, obtendréis ventajas como mayor velocidad, congelar el tiempo unos instantes o las siempre útiles vidas extra, para acabaros el juego rápidamente.



### FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **SWING!**
- Desarrollador: **CONSPIRACY**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Fases: **11 NIVELES 41 ESCENARIOS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **BATERÍA: NO**
- **PASSWORDS: SÍ**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **5.990 PTA (36€)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

### EL ANÁLISIS

**GRÁFICOS** 79
Son nítidos y los personajes gozan de buenas animaciones.

**SONIDO** 78
Canciones graciosillas pero algo machaconas y efectos que cumplen su cometido.

**JUGABILIDAD** 85
Mover a nuestro amigo Buster no es ningún problema y la verdad es que el juego divierte bastante.

**DURACIÓN** 70
Teniendo en cuenta que es para los "canis", sus 41 escenarios dan para un tiempo, si bien sigue siendo demasiado fácil.

**TOTAL 79**

▲ Desarrollo simple y atractivo que divierte al máximo.

▼ Nivel de dificultad para los más pequeños.

**Bueeeno, vaaale, aquí va un Password: Introduce de izquierda a derecha Bubs, Buster, Buster, Bubs**

## Por favor, ¿la gasolinera más próxima?

# TOP GEAR GT

**FICHA TÉCNICA**

GAME BOY ADVANCE




- Compañía: **KEMCO**
- Desarrollador: **VISION WORKS**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **MODOS DE JUEGO: 4**

- **1-4 JUGADORES**
- **MODO CHAMPIONSHIP CON VARIAS TEMPORADAS**
- **OPCIÓN PARA CREAR CIRCUITOS**



- Precio: **8.490 PTA (51€)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

**Si hay algún género que ha comenzado con fuerza en la recién estrenada Game Boy Advance, es sin duda la velocidad. Son varios los cartuchos de este tipo que han aparecido ya, demostrando con creces el gran salto tecnológico respecto a GBC. Por desgracia, este Top Gear GT no ha cumplido con nuestras expectativas...**

### ¡Odiosas comparaciones!

Los nintenderos más viejos del lugar seguro que conocen alguna de las entregas previas de esta famosa saga, «Top Gear», ya que han aparecido versiones para SNES o N64, en las que lo mismo nos ponían a los mandos de potentes coches de rally como de motos de gran cilindrada. En este caso le ha tocado el turno a coches de la Copa GT japonesa, que controlamos a casi 300 km/h por los circuitos reales del campeonato nipón.

Este torneo, que es el modo de juego estrella, nos permite escoger entre uno de los 6 coches disponibles al inicio, cada uno con sus propias características, como peso, velocidad punta, etc. Más tarde podemos retocar varios de sus parámetros (ruedas, alerones, ...) para hacerlo casi invencible, y ¡por fin saltamos a la pista!... y es cuando el cartucho pierde fuelle, pues salen a relucir una serie de puntos negativos. Por ejemplo la **sensación de velocidad es bastante floja** y los coches rivales, además de un aspecto mediocre, presentan una **Inteligencia Artificial discutible.** Así, el juego de Kemco queda eclipsado por cartuchos más competitivos, como el vertiginoso F-Zero o su más directo rival, GT Advance.



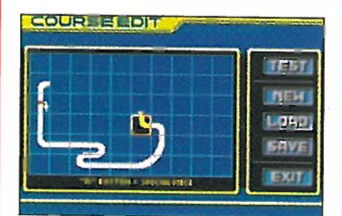

*Mapa, velocidad, tiempos... tenemos los suficientes indicadores en pantalla.*

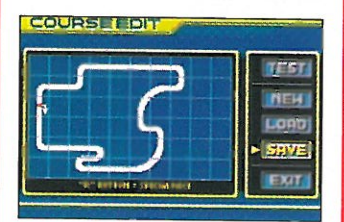



*¿A 219 km/h? No puede ser, pero si parece que vamos parados...*

# EDITOR DE CIRCUITOS



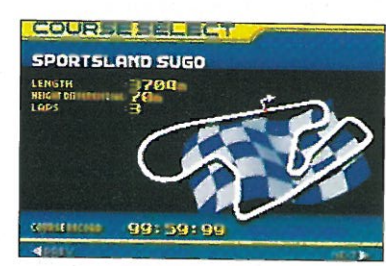

Una de las cosas que más nos ha molado del juego de Kemco es que podemos **crear nuestras propias pistas.** El manejo de este editor es muy sencillo, y la cantidad de piezas diferentes disponibles nos facilitará la labor, permitiéndonos casi cualquier cosa. Cuando lo tengamos, se salva y ¡a probarlo de cabeza!



*Este pantallón está sacado de la espectacular intro del juego. ¿A que a muchos os suena a Ridge Racer? Mmm, esa chica...*



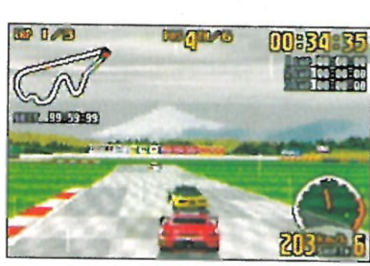
*Seis coches en carrera y... ¡vamos los últimos! No pasa nada. Nos gusta dar ventaja a los rivales, ya les cogeremos.*




*Los circuitos están sacados directamente de la Copa GT japonesa.*

**PISTA** **Aunque parezca elemental, el truco de este juego consiste en no salirse de la pista. Bastará con que os mantengáis dentro de los límites del circuito para ganar la carrera con cierta comodidad.**

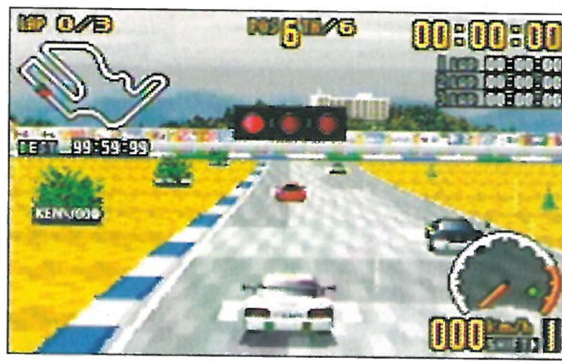
*El campeonato es largo, pero las carreras resultan algo aburridas.*



*Al principio del juego podremos elegir nuestro vehículo entre seis modelos.*



*La parcela gráfica no alcanza el nivel que esperábamos.*



*Los coches se manejan con suavidad, casi sin problemas.*

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS  76

- ▲ La intro, muy al estilo «Ridge Racer» (con chica guapa incluida).
- ▼ Uno de los problemas principales de «TG»: comparado con otros títulos, queda muy por debajo.

### SONIDO  81

- ▲ La música de los menús tiene fuerza y ameniza las partidas.
- ▼ Los efectos en general, sobre todo los motores (parecen abejas) y choques.

### JUGABILIDAD  75

- ▲ Los coches no se manejan del todo mal. La opción para crear tu propio recorrido es todo un acierto.
- ▼ Las carreras no resultan muy divertidas. Tan sólo cinco oponentes en la parrilla de salida.

### DURACIÓN  84

- ▲ El modo campeonato te durará bastante tiempo, y poder correr sobre tus propias pistas lo hacen casi eterno.
- ▼ Es posible que te canses bastante antes y acabes dejándolo.

## TOTAL 78

▲ **La posibilidad de crear nuestros propios circuitos. Su larga duración**

▼ **Las carreras resultan aburridas. Poca competitividad.**

**MEJORABLE** **A decir verdad, esperábamos más de este clásico de los juegos de carreras.**



*Antes de competir, realizaremos una ronda previa de clasificación*

## MECÁNICA DE COCHES







Tras elegir el GT que más te guste, puedes retocar varios campos de su mecánica para intentar mejorar sus prestaciones (frenos, rueda, aerodinámica, peso, cambio, giro del volante). Sin embargo, no parece que se noten mucho estos cambios a la hora de ponerse a competir.

## EL RANKING

1. **F-Zero: Maximum Velocity**
2. **Konami Krazy Racers**
3. **GT Advance**
4. **Top Gear GT**

Lamentablemente, el primer lanzamiento de Kemco para GBA **pincha y se ve superado** por los demás juegos de velocidad. En todo caso plantea una carrera muy seria.

Echad un ojo a la nota y comentarios sobre el gran rival de este juego, «GT Advance», en la Pag. 32

# GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO 64

## 007 THE WORLD IS NOT ENOUGH



▷EA/EUROCOM ▷Espías
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, E
Catorce misiones, tres niveles de dificultad, multijugador y un gran acabado técnico.

**Puntuación 92**

## 1080° SNOWBOARDING



▶NINTENDO ▷Snowboard
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-2J, R
El título más realista de su género. Ofrece un control exquisito y piruetas chachis.

**Puntuación 94**

## ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.



▷ACCLAIM ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
Un discípulo de Turok con acción continua y buen ambiente peliculero.

**Puntuación 90**

## BANJO-TOOIE

▷NINTENDO ▷Aventura
▷12.990 ptas (78€) ▷1-4J, R, E



Toda la calidad técnica que Rare da a sus juegos, en la segunda aventura del pollo y el oso. Si tienes la primera, no te pierdas su continuación. Encontrarás todos los secretos que no pudiste conseguir en ella, una longitud de juego aún mayor, y los escenarios más profundos vistos en N64. Si además te gusta reír, no te preocupes, la traducción al castellano te hará caerte de la silla (por la risa, no porque esté coja).

**Puntuación 97**

## DESTRUCTION DERBY 64



▷THQ ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Más que una carrera, una estampida de veinte coches. Muy bestia y muy realista.

**Puntuación 89**

## DONALD DUCK CUAC ATTACK



▷UBISOFT ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, C, E
Plataformas hacia donde te apetezca, gráficos de cartoon y adicción asegurada.

**Puntuación 89**

**Por 19.500, lucharás por hacerte con «Tom & Jerry Fist of Fury» y «Super Smash Bros»**

## DONKEY KONG 64



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷11.490 PTA (69 €) ▷1-4J, R, E
El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!

**Puntuación 97**

## DUCK DODGERS



▶INFOGRAMES ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, R
Cinco planetas para explorar con el héroe más pato de la galaxia. Buen nivel y humor.

**Puntuación 90**

**¿Un regalo? Te diré lo que es un regalo: Nintendo 64 Mario Pak por 19.000 ptas.**

## EARTHWORM JIM 3D



▷VIRGIN ▷Plataformas
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Cachondeíto total para un gran plataformas que gana con su traducción.

**Puntuación 85**

## EXCITEBIKE 64

▷NINTENDO ▷Motocross
▷9.990 ptas (60€) ▷1-4J, R, C, E



Ni "yo es que las motos...", ni nada. El juegazo de Nintendo y Left Field merece ser probado, al menos, durante un minuto. Desde entonces te parecerá imposible no querer pilotar tu moto hasta el infinito, saltar más alto, más lejos... ¡ganar y no mancharse demasiado el trajecito! Es total para un jugador, completo y sorprendente para varios, y además incluye un editor de circuitos que nos dará aun más diversión.

**Puntuación 94**

## F-1 WORLD GRAND PRIX



▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, R
Repeticiones impagables, un control ajustable a tu pericia y la licencia oficial de F-1.

**Puntuación 92**

## F-1 WORLD GRAND PRIX 2



▷NINTENDO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-2J, R
La secuela que mejora al original. Pilotos, escuderías y circuitos oficiales.

**Puntuación 96**

## GOEMON MYSTICAL NINJA 2



▶KONAMI ▷Aventura
▷4.490 PTA (30 €) ▷1-2J, C, R
Plataformas, acción y algo de Rol. Perfecto para jugar a pachas con tu hermanito.

**Puntuación 89**

## LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. ExciteBike 64
2. Banjo-Tooie
3. Majora´s Mask
4. Pokémon Puzzle League
5. Perfect Dark
6. Pokémon Snap
7. Mario Party 2
8. Pokémon Stadium
9. Mario Tennis
10. F-1 World Grand Prix

## HERCULES THE LEGENDARY JOURNEYS



▷TITUS ▷Rol
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J, C, R
Una aventura de gráficos notables, acción moderada y buen humor. Fans de la serie.

**Puntuación 80**

## GOLDENEYE 007

▷NINTENDO ▷Espías
▷6.490 ptas (39€) ▷1-4J, R



El primer "mazazo" de Rare en N64. Este shooter de espías copó las listas de ventas mundiales gracias a su realismo gráfico, la increíble inteligencia artificial que demuestran todos los enemigos y una jugabilidad ejemplar. Un imprescindible para todo tipo de jugador, lleve tiempo en esto o no. Además, el precio no deja lugar a dudas. Cómpralo o cómpralo. Tú eliges.

**Puntuación 94**

## LA NOVEDAD DEL MES

## KIRBY 64



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Plataformas en semi-3D muy variadas, llenas de colorido y con montones de cositas que hacer. Lo mejor: que Kirby es capaz de copiar las habilidades de los enemigos que, atención, absorbe con su inspiración huracanada. Grandes y pequeños sabrán disfrutar del "peloto" polivalente.

**Puntuación 89**

## ISS 2000



▷KONAMI ▷Fútbol
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, C, R
Aun sin muchas novedades respecto a la edición anterior, sigue siendo el mejor.

**Puntuación 88**

## INT. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES



▶KONAMI ▷Deportivo
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-4J, C, R, E
Machácate los dedos en 14 pruebas de enorme belleza y realismo. De lo mejor.

**Puntuación 91**

## JET FORCE GEMINI



▶NINTENDO ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Rare en acción. Tres "protas", efectos gráficos a mansalva y una banda sonora de Oscar.

**Puntuación 95**

## KNOCKOUT KINGS 2000



▷EA ▷Boxeo
▷9.990 PTA. (60 €) ▷1-2J, C, R, E
EA te brinda 25 boxeadores reales, control intuitivo y ambientazo gráfico y sonoro.

**Puntuación 86**

## LAMBORGHINI



▷TITUS ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-4J, C, R
Su jugabilidad y la cantidad de modos y coches, merecen la pena por este bajo precio.

**Puntuación 80**

## MARIO GOLF



▷NINTENDO ▷Golf
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R, T
Un cartucho riguroso a la hora de recrear el juego, pero muy "Nintendo" en modos.

**Puntuación 88**

## LYLAT WARS



▷NINTENDO ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, R
Ha quedado vetusto a nivel gráfico, pero la acción sigue a tope para uno o varios players.

**Puntuación 88**

## LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1. Mario Tennis
2. Excite Bike 64
3. Banjo-Tooie
4. Mario Party 2
5. Perfect Dark
6. Kirby 64
7. Majora´s Mask
8. 007 The World is not enough
9. Rayman 2
10. Pokémon Snap

## MARIO PARTY 2

▶NINTENDO ▷Tablero
▷9.990 ptas. (60€) ▷1-4J, R



No es que divierta, es que, si no lo tenéis, no sabéis lo que es la diversión en grupo. Los 56 minijuegos en los que corres, pescas, bombardeas, bailas, trepas, y, sobre todo, te partes de risa, son la excusa perfecta para invitar a tres amigos una tarde de domingo. Además, si estás solito, también puedes ir comprando minijuegos, sacando tableros ocultos o batiendo records.

**Puntuación 92**

## MARIO TENNIS



▶NINTENDO ▷Tablero
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R, T
Dieciséis personajes para elegir, 11 canchas diferentes y una calidad sobresaliente.

**Puntuación 93**

## MICKEY'S SPEEDWAY USA



▶NINTENDO ▷Carreras
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, R
Veinte circuitos a base de buenas trazadas y mejores ítems, con 6 tipos Disney.

**Puntuación 89**

## MICRO MACHINES 64 TURBO



▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷1.990 PTA (12 €) ▷1-8J, E, R
Oferta precio Centro Mail
Jugabilidad a tope, precio mínimo y fiesta asegurada.

**Puntuación 90**

## NBA COURTSIDE



▶NINTENDO ▷Baloncesto
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, C, R
Uno de los NBA más jugables y completos. No se ha pasado de moda, y tiene buen precio.

**Puntuación 90**

## LOS 10 JUEGOS DE N64 MÁS VENDIDOS EN USA

*Datos de Amazon.com*

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Pokémon Stadium 2 | Nintendo |
| 2. | Megaman 64 | Capcom |
| 3. | Mario Party 3 | Nintendo |
| 4. | Paper Mario | Nintendo |
| 5. | Zelda Majora's Mask | Nintendo |
| 6. | Super Smash Bros | Nintendo |
| 7. | Donkey Kong 64 | Nintendo |
| 8. | The world is not enough | EA |
| 9. | Tony Hawk 2 | Activision |
| 10. | Banjo-Tooie | Nintendo |

### MONACO GP 2



▷UBI ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C, R
Realismo en los choques y un modo "career" flipante. Uno de los más rápidos de N64.

**Puntuación** **93**

### NBA JAM 2000



▷ACCLAIM ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
Un modo Jam espectacular, y otro para dirigir tu equipo en plan manager.

**Puntuación** **92**

### NBA LIVE 2000



▷EA ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Arcade, simulación y un versus contra Jordan. Calidad y jugadores casi vivos.

**Puntuación** **91**

### PERFECT DARK



▷Nintendo ▷Espías
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, R, E, T
¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?

**Puntuación** **98**

## RESÉRVALOS

### EL MES QUE VIENE...

**▷PAPER MARIO**
**▷NINTENDO**
Volverán Mario, Peach y Bowser para dejarnos rescatar a la chica por enésima vez. Pero ahora no sólo bastará con saber saltar a tiempo, el juego será Rol, con un sistema de combate innovador, una bella historia, amigos que te acompañarán en la lucha, muchos enemigos a los que derrotar. Y lo bueno es que vendrá traducidito al castellano.

### MÁS ADELANTE...

**▷MARIO PARTY 3**
**▷NINTENDO**
No tiene aún fecha definitiva, pero es probable que aterrice en octubre con sus 70 nuevos minijuegos y su exclusivo modo duelo. Las partidas a cuatro jugadores no volverán a ser lo mismo.

### POKéMON PUZZLE LEAGUE



▷NINTENDO ▷Tetris
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-2J
Inteligencia y buenos reflejos rodeados por el mundo Pokémon.

**Puntuación** **90**

### POKéMON SNAP



▷NINTENDO ▷Fotografía
▷10.990 PTA (66 €) ▷1J
Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.

**Puntuación** **94**

### POKéMON STADIUM



▷NINTENDO ▷Lucha PKMN
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, T
La estrategia de la lucha PKMN con enormes gráficos y doblado al castellano.

**Puntuación** **93**

### QUAKE 64



▷GTI ▷Shoot'em UP
▷1.990 PTA (12 €) ▷1-2J, R, C
Oferta precio Centro Mail
Si te gustan los shoot'em up subjetivos, ¡¡una ganga!!

**Puntuación** **83**

### RAYMAN 2



▷UBISOFT ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, C, E
Encantador héroe para un plataformas bello, variado y lleno de humor.

**Puntuación** **95**

## LOS 10 JUEGOS DE NINTENDO MÁS VENDIDOS EN JAPÓN

*Datos del 24 de junio*

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | Tactics Ogre Galden | GBA | Nintendo |
| 2. | Birth of the Pirate... | GB | Banpresto |
| 3. | Super Mario Advance | GBA | Nintendo |
| 4. | Hamster Tarou 2 | GB | Nintendo |
| 5. | Zoid | GB | Tomy |
| 6. | Rockman EXE | GBA | Capcom |
| 7. | Pawapuro Kum P. 3 | GBA | Konami |
| 8. | kurukuru kururin | GBA | Nintendo |
| 9. | Dragon Quest 2 | GB | Nintendo |
| 10. | F-Zero | GBA | Nintendo |

### RIDGE RACER 64



▷NAMCO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Escenarios aplastantes, conducción fácil y un buen multijugador.

**Puntuación** **92**

### ROAD RASH 64



▷THQ ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, C, R, E
Carreras a lo bestia, con motoristas "pegadizos". Flojo técnicamente, pero jugable.

**Puntuación** **79**

### SAN FRANCISCO RUSH 2049



▷MIDWAY ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, C, R, E
¿Te gusta hacer el cabra? Coge uno de estos coches y goza de su increíble control.

**Puntuación** **90**

### SHADOWMAN



▷ACCLAIM ▷Aventura
▷10.990 PTA (66 €) ▷1J, C, R, E
Con Mike LeRoy te adentrarás en el mundo de los muertos. Una aventura espeluznante.

**Puntuación** **93**

## MINI GUÍA GAME BOY ADVANCE

### CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON



▷KONAMI ▷Aventura
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Un apartado gráfico de órdago y adicción por las nubes. La consola tiene 32 bits, sí.

**Puntuación** **95**

### F-ZERO MAXIMUM VELOCITY



▷NINTENDO ▷Velocidad
▷7.490 PTA (45 €) ▷1-4J, 1 cartucho
Superior a la prodigiosa versión de Super Nintendo. Te harás una idea de los "caballos" de esta máquina.

**Puntuación** **93**

### GT ADVANCE



▷THQ ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-2J, Link-2 cartuchos
Las carreras con mayor realismo vistas en la portátil. Alucina con sus 48 cochazos.

**Puntuación** **89**

### KURUKURU KURURIN



▷NINTENDO ▷Puzzle-habilidad
▷7.490 PTA (45 €) ▷1-4J, 1 cartucho
Una sorpresa de jugabilidad y adicción. La mecánica es simple, pero atrapa a la primera.

**Puntuación** **88**

### RAYMAN



▷UBI SOFT ▷Plataformas-acción
▷8.995 PTA (54 €) ▷1J
Escenarios impresionantes, Rayman enorme y un nivel de dificultad que llega a poner de los nervios.

**Puntuación** **92**

### READY 2 RUMBLE BOXING 2



▷MIDWAY ▷Lucha
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Si te gusta pegarte mientras te ríes o viceversa, he aquí tu juego. Sabrá darte lo que mereces... hasta el KO.

**Puntuación** **80**

### SUPER MARIO ADVANCE



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷7.490 PTA (45 €) ▷1-4J, 1 cartucho
Un fantástico dos en uno, con Super Mario Bros. 2 perfectamente actualizado y Mario Bros. para 4.

**Puntuación** **94**

### TONY HAWK 2



▷ACTIVISION ▷Skate
▷9.490 PTA (57 €) ▷1J
Para los que lo conozcan, que sepan que esta vista isométrica es tanto o más jugable que la usada en N64.

**Puntuación** **96**

### TOP GEAR GT



▷KEMCO ▷Carreras
▷8.490 PTA (51 €) ▷1-4J, 4 cartuchos
Carreras en circuitos reales del campeonato GT japonés. Algo flojo en sensación de velocidad.

**Puntuación** **78**

## LOS MÁS VENDIDOS DE GAME BOY ADVANCE EN CENTRO MAIL

1. Super Mario Advance
2. Castlevania: Circle of the Moon
3. F-Zero: Maximum Velocity
4. Rayman Advance
5. Konami Krazy Racers
6. Kurukuru Kururin
7. Ready to Rumble 2

### STAR WARS EPISODE 1 RACER



▷NINTENDO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-2J, R, E
Alto nivel gráfico y más alta velocidad para disfrutar con Anakin de 25 circuitos.

**Puntuación** **93**

### SUPER SMASH BROS.



▷NINTENDO ▷Lucha
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Elige tu héroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.

**Puntuación** **91**

### THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK



▷NINTENDO ▷Rol
▷12.990 PTA (78 €) ▷1J, R, E
Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.

**Puntuación** **96**

### THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME



▷NINTENDO ▷Rol
▷9.490 PTA (57 €) ▷1J, R
Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.

**Puntuación** **99**

### THE NEW TETRIS

▷NINTENDO ▷Tetris
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J
Adictivo, ¿verdad? Pues súmale varios modos de juego y cuatro a la vez.

**Puntuación** **91**

### TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
El mejor Turok, tanto técnicamente como en el apartado jugable.

**Puntuación** **94**

### WAVE RACE 64



▷NINTENDO ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C
Uno de los juegos que más nos alucinó en N64. ¡¡Vuela sobre las olas!!

**Puntuación** **95**

### WORMS ARMAGEDDON



▷INFOGRAMES ▷Estrategia
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-4J, C
Maneja tu ejército de gusanos con cerebro para conseguir superar 30 misiones.

**Puntuación** **88**

**ABREVIATURAS UTILIZADAS** J: número de jugadores, R: Rumble Pak, C: Controller Pak, E: Expansion Pak, T: Transfer Pak

# GUÍA DE COMPRAS

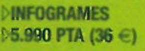
## GAME BOY COLOR

### 24 HORAS DE LE MANS

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Coches grandes y sólidos con una sensación de velocidad vertiginosa. Nivel de conducción exigente.
**Puntuación** 89

### ALICE IN WONDERLAND

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Plataformas clásico en el que encontraremos a los personajes de la película/libro. Para peques.
**Puntuación** 80

### ALONE IN THE DARK

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Sin duda es lo más flipante técnicamente que has visto (y en mucho tiempo verás) en una Game Boy Color. Los increíbles gráficos pre-renderizaros, la atmósfera de terror, el estilo de la aventura, sin duda te llevarán derecho a la tienda. Pero antes queremos dejar clara una cosa: el juego dura muy poco, se hace bastante corto cuando sabes los pasos que tienes que dar. Estás avisado.
**Puntuación** 90

### ARMY MEN 2

▷3DO ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
El juego de los soldaditos raya a un buen nivel. Mucho más divertido y manejable que la anterior versión.
**Puntuación** 85

### BARÇA MANAGER 2000

▷UBI SOFT ▷Fútbol
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
La sencillez de Barça Total junto a la presencia de un manager. Simple pero muy PCFútbol.
**Puntuación** 89

### BATMAN OF THE FUTURE

▷UBI SOFT ▷Arcade
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
El nuevo Batman protagoniza un beat'em up bien estructurado y entretenido.
**Puntuación** 80

### BLADE

▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Da caña a los vampiros en este beat'em up cargadito de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.
**Puntuación** 86

### BEACH'N BALL

▷INFOGRAMES ▷Voley-playa
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Cuerpos Danone, gafas de sol, playas ardientes. ¿Te animas a practicar voley-playa?
**Puntuación** 90

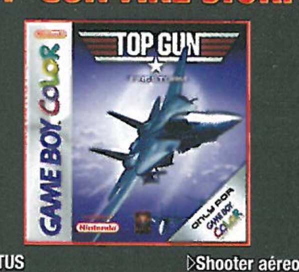
### CANNON FODDER

▷CODEMASTERS ▷Acción/estr.
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Mezcla de estrategia y arcade, con altísimas dosis de diversión. Como la versión de SNES, pero en GBC.
**Puntuación** 85

### CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001
▷THQ ▷Motocross
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, GBC
Original y completo, permite competir contra las "bestias" de este deporte en escenarios 3D.
**Puntuación** 80

### CROC 2

▷THQ ▷Aventura
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Aventura con toques de inteligencia plagada de puzzles y demás artimañas estratégicas.
**Puntuación** 89

### LA NOVEDAD DEL MES
### TOP GUN FIRE STORM

▷TITUS ▷Shooter aéreo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Estamos ante un buen shoot'em up en el que nos ponemos a los mandos de un supercaza que se controla de maravilla, para cumplir una serie de misiones (que cada vez nos ponen en más apuros). Sus dos puntos fuertes son su duración (o sea, que entretiene) y un aspecto gráfico bastante atractivo.
**Puntuación** 87

### DONKEY KONG COUNTRY
▷NINTENDO ▷Plataformas
▷6.990 PTA (42 €) ▷1/2J, GBC, Infrarrojos
Rare ha exprimido la tecnología Game Boy Color, creando un plataformas increíble con acción a raudales y muy divertido. Diddy y Donkey se alternan en las 41 fases que nos separan de K. Rool, el enemigo final. Por el camino hay tiempo para saltar, correr, montar en vagoneta, brincar de barril en barril o tomar el control de la "fauna" que todos conocéis.
**Puntuación** 97

### DRIVER
▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.
**Puntuación** 91

### EL DORADO
▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Ayuda a Tulio y Miguel a recuperar el mapa de El Dorado, y de paso ¡a ver si se hacen ricos!
**Puntuación** 78

### EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS
▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Versión plataformera de la peli de Disney recién estrenada. Si no eres demasiado exigente, te encantará.
**Puntuación** 83

### F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

▷EA SPORTS ▷Carreras
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un revolucionario engine 3D con pistas y coches renderizados, y un punto de vista mucho más real.
**Puntuación** 92

### GIFT

▷CRYO ▷Plataformas/puzzle
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Muy prometedor, pero antes debes saber de la dificultad de sus puzzles. Mucho ingenio hace falta.
**Puntuación** 85

### HORMIGAZ RACING

▷EA ▷Carreras
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los protagonistas del film de Dreamworks te desafían a una carrera en sus locos cacharros.
**Puntuación** 89

### HYPE-THE TIME QUEST

▷UBI SOFT ▷Plataformas/RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Básicamente es un plataformas pero cuenta con fases de desarrollo rolero y otras mata-mata.
**Puntuación** 88

### INDIANA JONES

▷THQ ▷Aventura
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.
**Puntuación** 88

### INTERNATIONAL TRACK & FIELD
▷KONAMI ▷Atletismo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GB
Diez pruebas emocionantes para "dejarte" los dedos. Prueba el modo "career" y disfruta.
**Puntuación** 90

### INTERNATIONAL KARATE
▷VIRGIN ▷Kárate
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los combates son simples, pero tiene gráficos ambiciosos, control preciso y minijuegos divertidísimos.
**Puntuación** 85

### KNOCKOUT KINGS 2000

▷EA SPORTS ▷Boxeo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Simpático (qué cabeza tienen los boxeadores) y completito (10 luchadores), pero muy fácil.
**Puntuación** 75

### LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La alternancia de géneros le da un ritmo especial. Y los protagonistas, el toque de encanto.
**Puntuación** 81

### LA SIRENITA II: PINBALL FRENZY

▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un pinball bien planteado y mejor acabado que divertirá a los amantes del género.
**Puntuación** 83

### LOONEY TUNES: ALERTA MARCIANA

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Está protagonizado por todas las estrellas de la Warner, pero claro, antes tienes que capturarlas.
**Puntuación** 90

### LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Marvin es ahora el prota de una aventura tanto o más divertida que la primera entrega. Y compatible.
**Puntuación** 90

### LUCKY LUKE IN DESPERADO TRAIN

▷INFOGRAMES ▷Arcade/Plata.
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Divertidas fases de plataformas bien combinadas con un batallón de minijuegos. Le falta duración.
**Puntuación** 88

### MARIO GOLF

▷NINTENDO ▷Golf
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola aunque no te gusten ni golf ni Rol.
**Puntuación** 93

### MARIO TENNIS

▷NINTENDO ▷Tenis
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC, T
El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.
**Puntuación** 96

### LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL
1. POKéMON ORO
2. POKéMON PLATA
3. ALONE IN THE DARK: NEW NIGHTMARE
4. SUPER MARIO BROS. DELUXE
5. POKéMON PINBALL
6. POKéMON AMARILLO
7. WARIOLAND 3
8. POKéMON TRADING CARD GAME
9. THE MUMMY RETURNS
10. DONKEY KONG COUNTRY

### MERLIN

▷ELECTRONIC ARTS ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Merlín defender el reino a base de láseres, a lo largo de 5 fases. Tiene chispa, pero no termina...
**Puntuación** 82

### METAL GEAR SOLID

▷KONAMI ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.
**Puntuación** 94

### MICKEY'S SPEEDWAY USA
▷NINTENDO ▷Carreras
▷6.990 PTA (42 €) ▷1-2J, GBC
Mickey vuelve sin Rol, pero con más modos de juego y un montón de extras que descubrir.
**Puntuación** 91

### MICKEY'S RACING ADVENTURE

▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Carreras al estilo Micromachines, sólo que con personajes Disney y un toque rolero que mola todo.
**Puntuación** 91

### MICROMACHINES V3

▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-8J, GBC
La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores…
**Puntuación** 92

### MISSION:IMPOSSIBLE

▷INFOGRAMES ▷Aventura de espías
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC, Inf.
Una atractiva aventura de espías que incluye agenda y mando a distancia por infrarrojos.
**Puntuación** 89

**En Centro Mail, «Beach'n Ball» y «Track & Field» por 4.490 ptas cada uno**

### PAPYRUS

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los detalles de los escenarios y las animaciones de los sprites son sus más aspectos más destacados.
**Puntuación** 85

### PERFECT DARK

▷NINTENDO ▷Acción-aventura
▷6.990 PTA (42 €) ▷1-2J, GBC
Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB. De culto.
**Puntuación** 95

### POKéMON AMARILLO

▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GB
El cartucho responsable de la Poké-manía que vivimos. Perenne presencia de Pikachu.
**Puntuación** 91

### POKéMON ORO Y PLATA
▷NINTENDO ▷Plataformas
▷7.490 PTA (45 €) ▷1/2J, GB, Infr., Printer

Las novedades en cuanto a PokéGear, guarderías, pre-evoluciones, Celebi, formas de Unowon, nuevo mundo... ¡¡te atraparán!!
**Puntuación** 97

### POKéMON PINBALL

▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36€) ▷1J, GB
Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.
**Puntuación** 95

### POKéMON PUZZLE CHALLENGE
▷NINTENDO ▷Tetris
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2 J, GBC

Es sin duda uno de los juegos más divertidos a los que te enfrentarás en tu Game Boy Color. Tiene ritmo, tiene Pokémon, tiene tirón y te va a revolucionar el coco (por eso es de lo más vendidos). Encaja esa pieza, consigue combos, vence a ese entrenador y ¡hazte con el equipo de 9 Pokémon! Y lo mejor, juega con los Pokémon de las ediciones Oro y Plata.
**Puntuación** 94

### POKéMON ROJO/AZUL

▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36€) ▷1-2J, GB
El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...
**Puntuación** 90

### POKéMON TRADING CARD

▷NINTENDO ▷Cartas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GB
Si te gustan las cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el juego perfecto.
**Puntuación** 91

### PRINCE NASSEM BOXING

▷THQ ▷Boxeo
▷5.990 PTA (39 €) ▷1/2J, GBC
Un arcade de boxeo para partirse las narices contra 8 duros contrincantes. Muy jugable.
**Puntuación** 84

### RAYMAN

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.
**Puntuación** 93

### ROAD CHAMPS

▷ACTIVISION ▷Deportivo
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
De pequeño seguro que no sabías hacer todo lo que estos "cabras" consiguen con dos ruedas.
**Puntuación** 89

### ROLAND GARROS

▷CRYO ▷Tenis
▷5.995 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
A pesar de su aspecto infantil, es un tenis muy real, con golpes y jugadas profesionales.
**Puntuación** 91

### SCOOBY DOO

▷THQ ▷Aventura Gráfica
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Es como tener los dibujos animados en tu pantalla de GBC. Manejas a Shaggy, Scooby y la panda.
**Puntuación** 90

### SPIROU

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36€) ▷1J, GBC
Resultona mezcla de aventura y plataformas; variadita, movida y con la suficiente originalidad.
**Puntuación** 88

### STAR WARS OBI WAN'S ADVENTURES

▷THQ ▷Acción-puzzle
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Recorre los escenarios de la película, machacando androides a golpes de salto y espadazo.
**Puntuación** 79

### STAR WARS RACER

▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Conversión a la altura técnica de las circunstancias, pero "quema" competir contra un solo rival.
**Puntuación** 80

### SUPERCROSS FREESTYLE

▷INFOGRAMES ▷Motocross
▷5.490 PTA (33 €) ▷1J, GBC
Motocross guay de competición y saltos. Está "tirado" sobre el engine evolucionado de V-Rally.
**Puntuación** 89

### SUPER MARIO BROS DX

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.
**Puntuación** 94

## RESÉRVALOS

**EL MES QUE VIENE...**
▷**COLIN MCRAE RALLY**
▷**THQ**
Se va acercando por fin la fecha clave. Agosto, con los calores, es el mes elegido por THQ para lanzar la versión portátil del juegazo de Codemasters. Así que nos hemos puesto los guantes de pilotar, el casco, y tenemos los pies listos para pisar el acelerador.

**DENTRO DE 2 MESES...**
▷**ZELDA: ORACLE OF SEASONS/AGES**
▷**NINTENDO**
A partir del 28 de septiembre, Zelda volverá a reinar en todas las portátiles. El rey del RPG de acción volverá con dos cartuchos que presentan dos aventuras entrelazadas por un simple password. Uno de ellos, Oracle of Ages, lo puedes admirar en este mismo número.

### SUPERNENAS (MOJO JOJO)


▷UBI ▷Plataformas
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Las heroínas de la tele protagonizan una aventura simple pero endiabladamente adictiva.
**Puntuación** 82

**Si ya estás dudando cuál de las dos aventuras de Zelda vas a comprar... ¡hazte con las dos!**

### SUZUKI ALSTARE


▷UBI SOFT ▷Carreras
▷5.490 PTA (33 €) ▷1-2J, GBC
Del estilo de Supercross, pero cambiando motos de cross por monturas de carretera.
**Puntuación** 79

### SWIV

▷SCI ▷Shoot'em Up
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Un arcade de disparos puro y muy, muy duro. Prueba con este mata-mata de excelente realización.
**Puntuación** 85

### TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

▷THQ ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Fenomenal juego de coches. Tiene una buena base y se ha sabido adaptar a la perfección.
**Puntuación** 91

### TONIC TROUBLE

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Un cartucho de plataformas del que esperábamos más. Mola Ed, pero la fórmula no aporta mucho.
**Puntuación** 80

### TONY HAWK'S PRO SKATER 2

▷ACTIVISION ▷Skate
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Da unas cuantas vueltas al primer Tony: tiene el verdadero espíritu y un control que vale millones.
**Puntuación** 84

### TOP GEAR RALLY 2

▷KEMCO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Ha mejorado la jugabilidad desde la primera entrega, pero su nivel de entretenimiento no convence.
**Puntuación** 85

### TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

▷ACCLAIM ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Una genial descarga de adrenalina. Con acción, armas, enemigos y ni un segundo de descanso.
**Puntuación** 91

### WACKY RACES

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un juego de carreras atípico, en el que te divertirás de lo lindo haciendo todo tipo de "trampas".
**Puntuación** 87

### WARIOLAND 3

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La mejor opción para tu Game Boy si quieres un juego ágil, difícil pero posible, divertido e ingenioso.
**Puntuación** 94

### X-MEN MUTANT WARS

▷ACTIVISION ▷Lucha
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Aquí tienes todos los súperpoderes de los X-Men combinados en un beat'em up clásico.
**Puntuación** 85

### ZIDANE GENERATION

▷CRYO ▷Fútbol
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, GBC
Del Madrid o de la Juve, aquí viste de Francia y nos ofrece un simulador rápido y preciso.
**Puntuación** 85

**NUESTRA RECOMENDACIÓN** Metal Gear Solid aún está disponoble. Por 5.990 PTA puedes hacerte todavía con uno de los clásicos de GBC.

▶▶ Reglas de oro para ser el mejor entrenador Pokémon.

▶▶ Todos los secretos sobre las evoluciones Pokémon.

Claves para todos los entrenadores Pokémon

# POKéMON ORO Y PLATA 3

**Este mes abordamos las últimas claves para convertirse en el mejor entrenador Pokémon (Oro y Plata, por supuesto). En el próximo número empezaremos la guía de recorrido, mundo por mundo, zona por zona, con todas las pistas, detalles y estrategias para avanzar por el juego como Pedro por su casa. Ahora, por favor, tomad nota de estos consejos de oro (y plata), que os van a saber a gloria.**

## CÓMO SER UN GRAN ENTRENADOR

Quizá algunas cosas de las que hemos explicado hasta aquí puedan parecer teóricas, pero en la vida es necesario adquirir conocimientos antes de realizar cualquier actividad. Si hasta aquí has aprendido muchas cosas acerca de la naturaleza de los Pokémon, ahora **ha llegado el momento de ponerlo en práctica. A continuación te vamos a explicar cómo, cuándo y dónde.**

### TE DAMOS SIETE REGLAS DE ORO PARA SER UN GRAN ENTRENADOR POKéMON

**1. Captura a los mejores Pokémon salvajes que encuentres.**
Ya hemos explicado antes cómo elegir a los mejores Pokémon salvajes pero nos faltaba por contarte un detalle que quizá tú ya hayas intuido: si eliges entre varios Pokémon salvajes el que tiene mejores valores de Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad y lo entrenas, siempre harás de él un Pokémon más fuerte que el resto.

**2. Incorpora a tu equipo a varios Pokémon que pertenezcan a dos tipos.**
En la entrega anterior explicamos la importancia de este tema y aunque dijimos que tus Pokémon deberían abarcar el mayor número posible de tipos, nos faltaba decir una cosa: aunque elijamos a los seis Pokémon de nuestro equipo de forma que cada uno pertenezca a dos tipos distintos, como máximo abarcaremos 12 tipos de los 17 posibles. Por ello es interesante que tengas un **pequeño equipo de reserva para afrontar ciertos combates del juego,** especialmente aquellos a los que retes a tus amigos en el COLISEO DEL CLUB DEL CABLE.

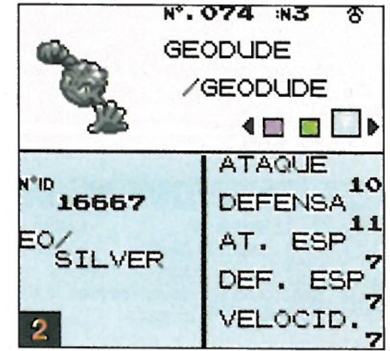
**3. Entrena a tus Pokémon desde pequeños.**
Atentos todos que esto es muy importante. Si capturas y entrenas a un Pokémon con poco nivel, siempre conseguirás mejores resultados que si capturas al mismo Pokémon en estado salvaje y con el mismo nivel.

**Vamos a explicarlo con un ejemplo.** Marchamos a la Ruta 29 y desde allí entramos en la Ruta 46 [1] para capturar varios Geodude. Nos quedamos con el mejor de todos [2] y lo entrenamos hasta que suba al nivel 15 [3]. Después viajamos a MT. MORTERO, donde capturamos varios Geodude de nivel 15 y nos quedamos con el mejor. Como puedes observar, nuestro mejor Geodude de nivel 3 entrenado hasta el nivel 15 es mejor (su niveles de Ataque y Velocidad son mejores) que el mejor de los Geodude de nivel 15 que hemos encontramos en estado salvaje [4].

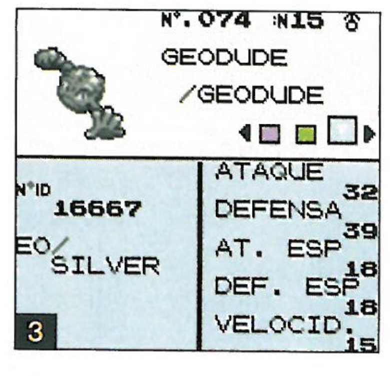
El ejemplo anterior puede extenderse a todos los Pokémon,

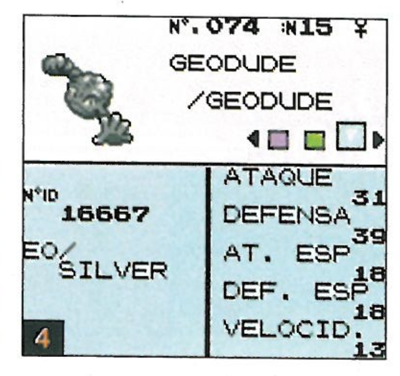


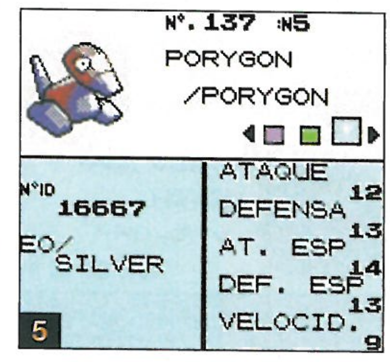
1

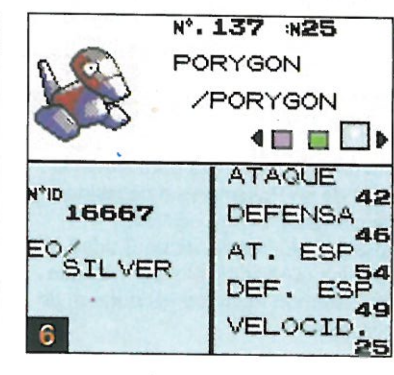


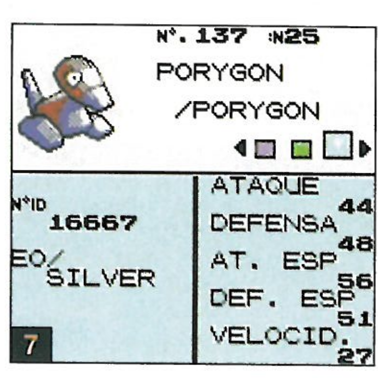
2



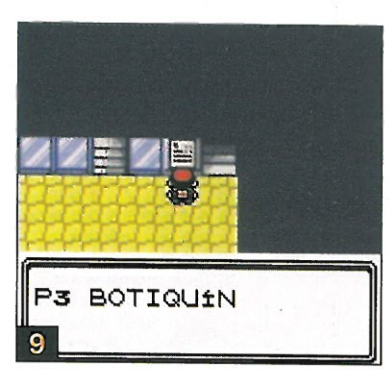



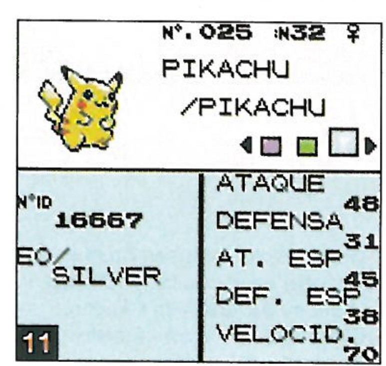


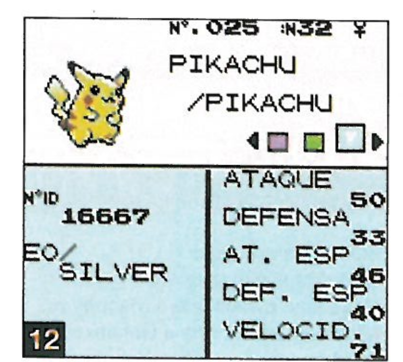


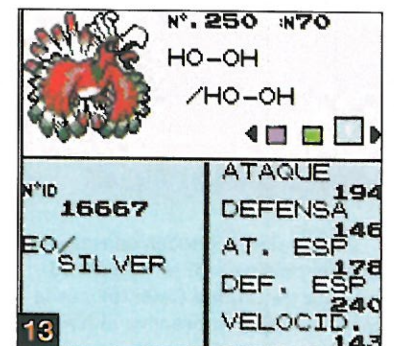


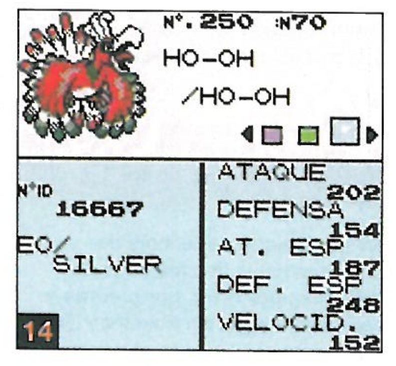







haciéndose la diferencia cada vez mayor entre un Pokémon entrenado por nosotros y un Pokémon salvaje (a igual nivel, siempre será mejor nuestro Pokémon).

**4. Combate todo lo que puedas y no abuses del Caramelo Raro.**
Con los Pokémon las cosas ocurren igual que en la realidad. Por ejemplo, si en tu casa tienes un perro al que cuidas y alimentas muy bien pero no le sacas para que haga ejercicio, le criarás mal y será un perro débil. En el caso de los Pokémon te sugerimos que si tienes el nuevo Pokémon Pikachu Color no lo uses exclusivamente para acumular Caramelos Raros, y procura controlar el número de veces que das uno a un Pokémon o de lo contrario no se criará fuerte.

**Volveremos a explicar las cosas con un ejemplo:** Supongamos que vas a la GUARDERÍA y cruzas un Porygon con un Ditto. El resultado será un Porygon de nivel 5 con valores de Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad similares a los que puedes ver en esta pantalla [5]. Ahora vamos a subirlo al nivel 25 usando 15 Caramelos Raros [6] y luego hacemos lo mismo pero a base de combatir [7]. Como puedes observar, el Pokémon que ha combatido tiene los valores de Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad mayores que los del Pokémon que sólo ha crecido a base de Caramelos Raros.

En conclusión, el Caramelo Raro puede ayudar a un Pokémon a crecer más rápido, pero procura no darle más de 10 si quieres que sea un Pokémon fuerte. El entrenamiento es lo mejor para cualquier Pokémon y muy especialmente para aquellos que evolucionan en función de su felicidad.

**5. Alimenta bien a tus Pokémon.**
En Ciudad Trigal hay un Centro Comercial [8] muy importante en el que puedes comprar muchas cosas (sí, como en la realidad, ¿veis?). Párate en la tercera planta [9] y observa los productos que te venden [10]. No podemos decir que no sean productos muy caros, pero hay que tener en cuenta que **mejoran los datos de Ataque, Defensa, Velocidad, características Especiales y PS.**

Si capturas, eliges y entrenas a tus Pokémon como te hemos enseñado, tendrás unos Pokémon muy buenos, pero si además te gastas el dinero en el Centro Comercial y compras Proteínas, Hierro, Carburante, Calcio y Más PS puedes convertir a tus Pokémon en magníficas criaturas de combate.

**Como estos productos son caros, será mejor administrarlos siguiendo ciertas indicaciones:**

**a.** Si entrenamos bien a nuestros Pokémon, la mejora que obtenemos usando estos productos es pequeña. Como ejemplo observa los valores de Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad de un Pikachu de nivel 32 [11] al que hemos entrenado partiendo de un Pichu de nivel 5. Ahora le damos una unidad de Proteínas, otra de Hierro, otra de Carburante y otra de Calcio y volvemos a observar los valores [12]. Efectivamente, como te habíamos advertido, la mejora es pequeña.

**b.** Cuanto mayor es el nivel de un Pokémon salvaje, mayor puede ser la mejora que obtengamos con estos productos. Como ejemplo observa los niveles de Ho-oh tal y como lo capturamos en Pokémon Plata [13] y vuelve a observarlo después de darle una unidad de cada producto [14]. La mejora ha sido espectacular con una sola unidad de cada producto porque Ho-oh ha crecido salvaje y no ha aprendido a sacar provecho de las características de su especie. Por cierto, su PS es de 248 y sube a 256 cuando le damos Más PS [15].

**6. Utiliza objetos para mejorar a tus Pokémon.**
Existen objetos en la segunda planta [16] del Centro Comercial de Ciudad Trigal que modifican el estado de un Pokémon durante un combate [17]. Son productos baratos y muy útiles que ayudarán a que un Pokémon pueda combatir mejor para seguir acumulando experiencia.

Hay dos objetos más que no debes olvidar recoger y usar porque son especialmente interesantes y prácticos. Uno se llama **REPARTIR EXPERIENCIA** y lo puedes conseguir en CASA SR. POKéMON (Ruta 36) cambiando cierto objeto que obtienes después de capturar al Gyarados rojo del LAGO DE LA

# CÓMO SER UN GRAN ENTRENADOR (continuación)

FURIA [18]. Te servirá para elevar el nivel de un Pokémon sin necesidad de combatir. El otro se llama **RESTOS,** lo consigues en Ciudad Azulona (KANTO) [19] y permite que un Pokémon recupere PS durante un combate.

**7. Estudia los ataques antes de borrarlos.**
Un Pokémon sólo puede utilizar cuatro técnicas de combate distintas. Debes conocer qué efectos tienen estas técnicas en un combate antes de decidir sustituirlas por Máquinas Técnicas, Máquinas Ocultas o por las nuevas técnicas que todo Pokémon intenta aprender cuando alcanza determinado nivel. Elimina únicamente las técnicas que sean poco efectivas y recuerda que a veces una técnica que aumente la Defensa puede ser más útil que una que permita un ataque espectacular.




*Gary no conoce aún los secretos para dominar a sus Pokémon. Pero tú sí, y puedes darle una buena tunda.*













# NUEVAS EVOLUCIONES ...

En las versiones anteriores de Pokémon había tres métodos de evolución: **por nivel, por piedras y por intercambio.** En Pokémon Oro y Plata, a las evoluciones anteriores se han añadido otras tres: **evolución intercambiando Pokémon que llevan determinados objetos, evolución por felicidad y evolución según los valores de Ataque y Defensa.**

## VEAMOS TODOS LOS TIPOS DE EVOLUCIONES

**Evolución por nivel.**
Cada combate aumenta los Puntos de Experiencia de un Pokémon, y cuando adquiere un determinado número de ellos sube de nivel. Al alcanzar cierto nivel, el Pokémon evoluciona a otro Pokémon con más capacidades de combate.
Por ejemplo **Hoppip se convierte en Skiploom cuando alcanza el nivel 18 y a su vez Skiploom evoluciona a Jumpluff al alcanzar el nivel 27.**

**Evolución mediante el uso de piedras.**
Existen ciertas piedras con poderes para hacer evolucionar a determinados Pokémon. Son las siguientes: **Piedra Solar, Piedra Agua, Piedra Fuego, Piedra Hoja, Piedra Lunar, Piedra Trueno.** También existe una piedra llamada **Piedra Eterna** que lo que hace es impedir las evoluciones.

Un sitio donde puedes conseguir algunas piedras está en la **Ruta 25** (al **norte de Ciudad Celeste)** y es la **casa en la que ahora vive el abuelo de Bill** [1]. Te pedirá que le enseñes determinados Pokémon y a medida que lo hagas te regalará una Piedra Eterna, una Piedra Hoja, una Piedra Agua [2], una Piedra Fuego y una Piedra Trueno. **La Piedra Solar la obtendrás ganando el Concurso de Captura de Bichos del Parque Nacional.**

La evolución de Pokémon por el uso de piedras se resume en la tabla de la siguiente página.

En el juego sólo existe una unidad de determinados tipos de piedra, si necesitas más deberás usar la función **REGALO MISTERIOSO.**

**Evolución por intercambio**
Existen varios Pokémon que sólo evolucionan cuando los intercambias con un amigo usando el Cable Link.

Estos Pokémon son:
- Haunter evoluciona a Gengar.
- Machoke evoluciona a Machamp.
- Graveler evoluciona a Golem.
- Kadabra evoluciona a Alakazam.

**Evolución por felicidad**
Cuando tu Pokémon permanece junto a ti **ganando combates, cuando le cortas el pelo en el Subterráneo de Ciudad Trigal o cuando le alimentas bien** (p. ej. con Hierro)... haces que se sienta más feliz y contento de tu compañía. Si quieres **conocer el estado de ánimo** de un Pokémon debes ir a una casa al norte de la Tienda de Bicis de Ciudad Trigal y preguntar a la mujer que hay dentro [3].

**Hay ciertos Pokémon especialmente sensibles que sólo pueden evolucionar cuando están muy felices con tu amistad. Estos Pokémon y sus evoluciones son:**

- Golbat evolucionará en Crobat.
- Chansey evolucionará en Blissey.
- Pichu evolucionará en Pikachu.
- Cleffa evolucionará en Clefairy.
- Igglybuff evolucionará en Jigglypuff.
- Togepi evolucionará en Togetic.

**Existen otras dos evoluciones que dependen de la felicidad y de la hora del día. Son las dos nuevas evoluciones de Eeevee:**

1. Eevee evolucionará a Umbreon de noche y cuando sea lo suficientemente feliz.
2. Eeevee evolucionará a Speon de día y cuando sea lo suficientemente feliz.

**Evolución según los valores Ataque y Defensa (Tyrogue)**
Este es un caso muy especial que afecta a un Pokémon llamado **Tyrogue.** En MT. MORTERO hay un entrenador que entrena en secreto y







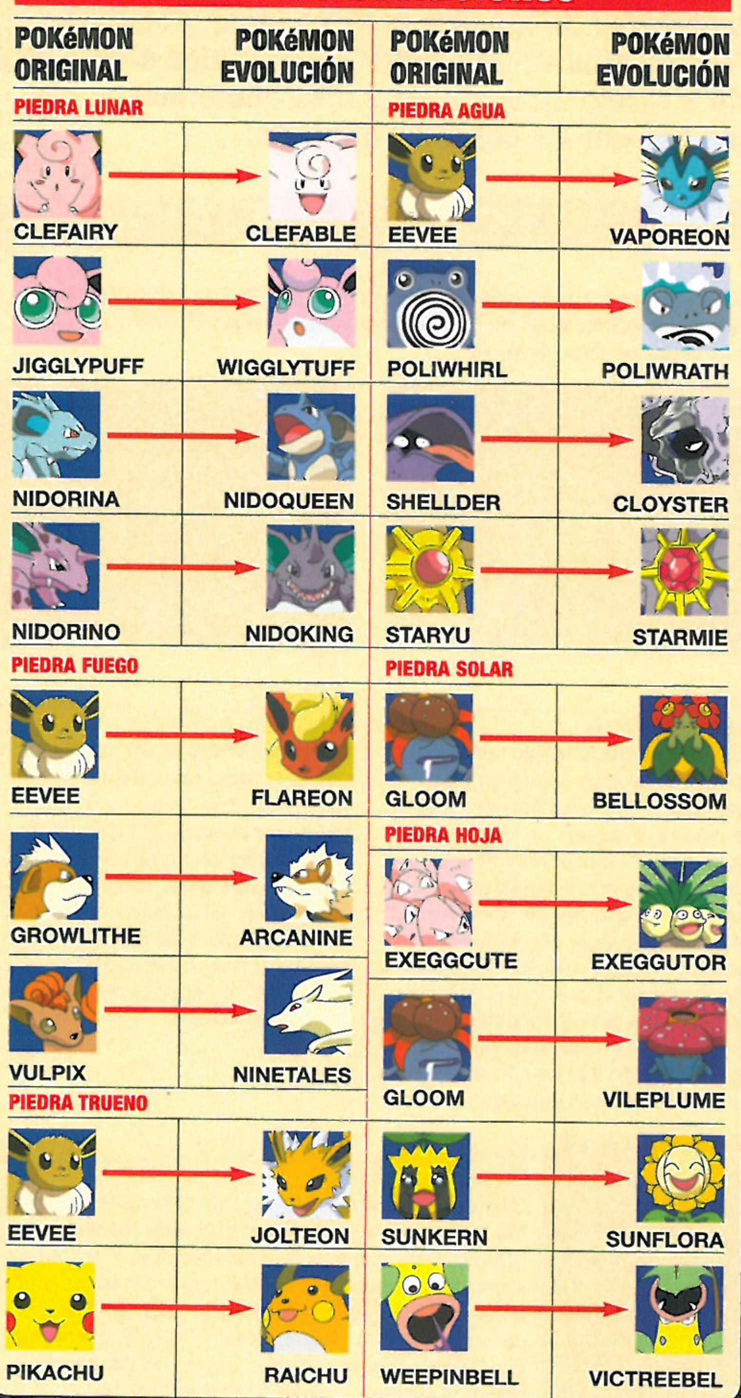


# ...EN POKéMON ORO Y PLATA

## Evolución de Pokémon mediante el uso de piedras

La evolución de Pokémon por el uso de piedras se resume en la siguiente tabla que te ofrecemos a continuación. En ella podrás ver el resultado de aplicar una piedra determinada a un Pokémon. Si quieres más detalles, mira el texto de la página anterior.

### Tabla de evoluciones



| POKéMON ORIGINAL | POKéMON EVOLUCIÓN | POKéMON ORIGINAL | POKéMON EVOLUCIÓN |
|---|---|---|---|
| **PIEDRA LUNAR** | | **PIEDRA AGUA** | |
| CLEFAIRY | CLEFABLE | EEVEE | VAPOREON |
| JIGGLYPUFF | WIGGLYTUFF | POLIWHIRL | POLIWRATH |
| NIDORINA | NIDOQUEEN | SHELLDER | CLOYSTER |
| NIDORINO | NIDOKING | STARYU | STARMIE |
| **PIEDRA FUEGO** | | **PIEDRA SOLAR** | |
| EEVEE | FLAREON | GLOOM | BELLOSSOM |
| | | **PIEDRA HOJA** | |
| GROWLITHE | ARCANINE | EXEGGCUTE | EXEGGUTOR |
| VULPIX | NINETALES | GLOOM | VILEPLUME |
| **PIEDRA TRUENO** | | | |
| EEVEE | JOLTEON | SUNKERN | SUNFLORA |
| PIKACHU | RAICHU | WEEPINBELL | VICTREEBEL |

que cuando lo encuentres y derrotes te dará un Tyrogue [4]. Otra manera de conseguirlo es en la Guardería.

Este **Pokémon de Lucha es muy especial porque tiene varias evoluciones** cuando alcanza el nivel 20 en función de los valores de Ataque y Defensa. Estas evoluciones se pueden controlar modificando los valores de Ataque y Defensa que tenga Tyrogue en el nivel 19 mediante el uso de Proteínas y Hierro (Centro Comercial de Cuidad Trigal):

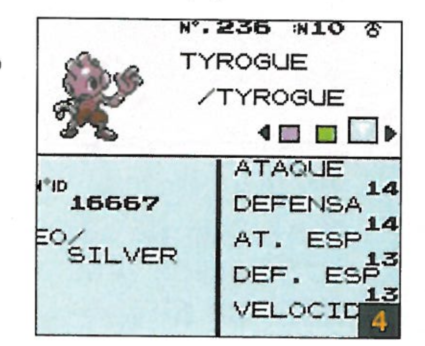
➜**Hitmonchan:** si el valor de la Defensa de Tyrogue es mayor que su Ataque [5].

➜**Hitmonlee:** si el valor del Ataque de Tyrogue es mayor que su Defensa [6].

➜**Hitmontop:** si el valor del Ataque de Tyrogue es igual al de la Defensa.

**Evolución por intercambio de Pokémon con objetos**

Este nuevo tipo de evolución introducido en Pokémon Oro y Plata consiste en intercambiar determinados Pokémon que llevan determinados objetos encima. Tienes un recuadro explicativo en la parte inferior de esta página.



4



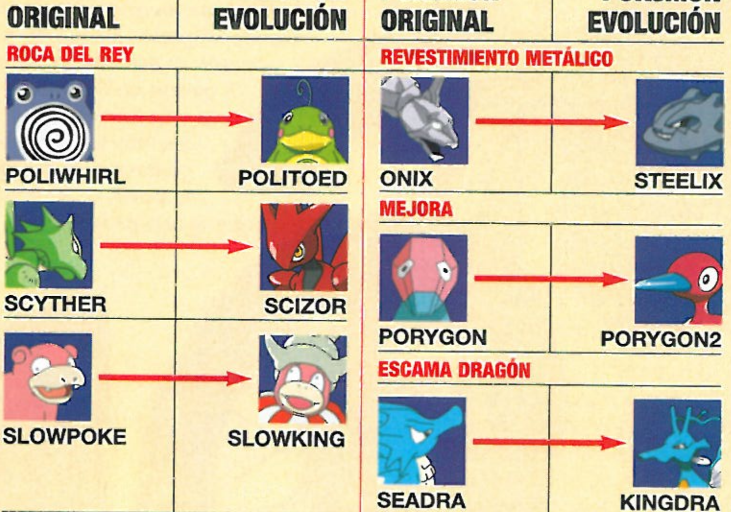
5



6

## Evolución por intercambio de Pokémon con objetos

### Tabla de evoluciones



| POKéMON ORIGINAL | POKéMON EVOLUCIÓN | POKéMON ORIGINAL | POKéMON EVOLUCIÓN |
|---|---|---|---|
| **ROCA DEL REY** | | **REVESTIMIENTO METÁLICO** | |
| POLIWHIRL | POLITOED | ONIX | STEELIX |
| | | **MEJORA** | |
| SCYTHER | SCIZOR | PORYGON | PORYGON2 |
| | | **ESCAMA DRAGÓN** | |
| SLOWPOKE | SLOWKING | SEADRA | KINGDRA |

**NOTA.** Los objetos anteriores puedes obtenerlos en determinados puntos del juego, aunque también puedes encontrar Pokémon salvajes que los llevan.

- Ofrecemos lecciones magistrales para controlar la moto.
- Analógico o digital, ¿qué control eligen los maestros?
- Características de los pilotos. Para que no te arriesgues a la hora de elegir.

¡Calentamos motores!

# EXCITEBIKE 64

PRIMERA PARTE

**La espera ha sido larga, pero el último bombazo de Nintendo 64 tiene todos los alicientes para hacernos disfrutar de nuestra consola largo y tendido. ¿Cómo que te parece difícil? Pues aquí va una ayudita para todos el que esté algo atragantado con la moto a medio arrancar. Este mes queremos que te adaptes a la montura. Así que ahí van los consejos iniciales.**

## EN LA PARRILLA DE SALIDA

**Lo primero es lo primero. Si no sabes controlar tu moto, estarás más perdido que Tarzán en Nueva York. Por lo tanto, más vale que revises los controles básicos de tu dos ruedas antes de precipitarte al vacío. Aquí te lo ponemos en bandeja, en 10 lecciones magistrales.**










### LECCIÓN 1
**Acelerar, frenar y retroceder**

Vale, es fácil: **Si pulsas A aceleras, si pulsas B frenas.** Además, si mantienes B cuando frenes, podrás **retroceder.** Esta **técnica es muy útil** cuando te quedes bloqueado o circules en sentido contrario. Si quieres un consejo, te recomendamos que intentes coger la costumbre de **frenar un poco,** en lugar de soltar el acelerador...

### LECCIÓN 2
**Tomar las curvas**

Existen dos opciones de controlar la moto: con el stick analógico y con el pad digital. Si juegas **con el stick,** te darás cuenta de que las **curvas se toman de forma más abierta,** mientras que con el digital son mucho más esquinadas. Pese a ser más cómodo jugar con el analógico, nosotros hemos obtenido mejores resultados de la otra forma. Vale que el turbo esté peor localizado (en el botón L) y que estés más que acostumbrado a jugar con el digital... pero qué le vamos a hacer.

### LECCIÓN 3
**Curvas medio cerradas**

**Sin esta técnica es imposible hacer un buen papel en el juego,** así que ya sabes lo que toca. Tienes que **mantener pulsado el botón R** según la intensidad del ángulo de la curva, al tiempo que giras. Si, ya sabemos que también las puedes tomar tranquilamente, a 20 por hora, pero esta técnica está pensada precisamente para que no te multen por baja velocidad.




### LECCIÓN 4
**Curvas muy cerradas**

Cuando veas alguna de estas curvas, mantén **pulsados los botones R + B y suéltalos cuando termines.** ¿Que cuándo debes utilizar esta técnica? Pues la única forma de averiguarlo es revisándote el circuito... y no, no es que haya paneles indicativos. Una opción consiste en utilizar siempre esta técnica manteniendo R y B según, como veas la situación de cada curva, mientras sueltas A y luego lo vuelves a pulsar.










### LECCIÓN 5
**Usar el turbo**

**Pulsa gatillo en lo alto de los montículos.** Pero ten en cuenta que no servirá de nada si no mantienes el pad hacia atrás cuando entre en marcha. Su objetivo es ahorrarte mucho tiempo. **Siempre es conveniente utilizarlo** porque saldrás disparado por los aires, y además de aprovechar para hacer alguna que otra pirueta, podrás esquivar otros montículos que lo único que hacen es entorpecer.

### LECCIÓN 6
**Ajustar al máximo**

Hay que saber sacarle todo el jugo a motoristas y a circuitos. Si en la lección 5 comentábamos la importancia del turbo, aquí la tiene la **velocidad antes de cada salto.** Seguramente pensarás que esto es algo lógico, que cuando más velocidad mejor, ¿no? Pues suspensos todos, porque en más de una ocasión tendrás que **reducir la velocidad** para llegar al atajo de turno o para poder tomar una curva.

### LECCIÓN 7
**Ojo con los sonidos**

Vale, ya sabemos utilizar el turbo, pero lo que seguramente no sepas es que **cuando ajustas al máximo un salto con turbo se oye un sonidito que te indica si lo has hecho bien.** ¿Para qué sirve este pequeño detalle? Pues porque si no estás atento, puedes perder algo más que tiempo. Rectificamos, vas a perder, mucho, pero que mucho tiempo.

### LECCIÓN 8
**Vuelo más curva**

Imagínate la situación: vas a toda velocidad, justo frente a ti se abre una cuesta de ésas en las que te pide el cuerpo que utilices el turbo. Lo metes, claro, y precisamente cuando estás por los aires, ves que hay curva cerradísima, mientras te precipitas irremediablemente hacia el hospital más cercano. ¿Solución? **Pulsa R en el aire dirigiendo a tu motorista.**




### LECCIÓN 9
**Recuperarse del salto**

Muchas veces te pasarás tres pueblos dando un salto, y rezarás para no darte de bruces contra el siguiente montículo. Bien, sólo tienes que **dirigir el controlador hacia arriba para orientar el sentido de la caída,** y además podrás retomar velocidad.




### LECCIÓN 10
**Jugar sucio**

¿Cansado de que tus adversarios te tiren de la moto? Tranquilo. Lo único que tienes que hacer es **derrapar mientras golpeas tu rueda trasera contra la delantera** del enemigo. Si tiras al contrario se reiniciará el medidor de temperatura. ¿Al alcance sólo de los mejores pilotos?

## TÉCNICAS

**Para fardar un rato y obtener algunos puntitos, nos hemos encontrado con unos movimientos muy curiosos.**

### HACER EL CABALLITO [1]

Mientras **aceleras, mantén el joystick hacia atrás y pulsa el turbo.** No te pases o irás al suelo. Si consigues quedarte a una rueda antes de comenzar la carrera, serás invencible durante unos segundos.

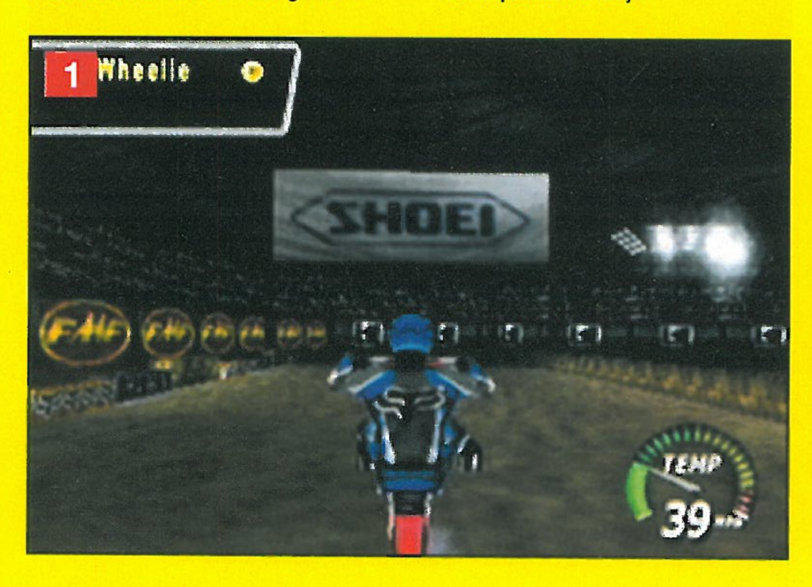
### PIRUETAS [2]

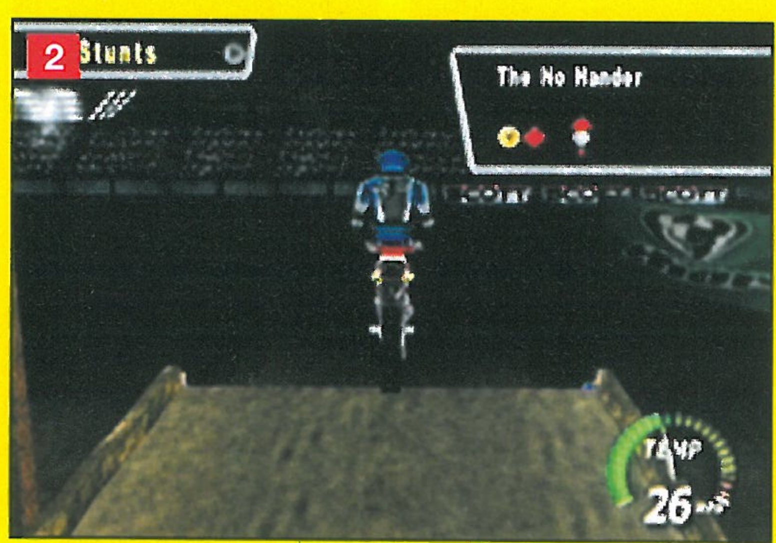
Al dar un salto con turbo puedes hacer piruetas. Todas necesitan que **mantengas pulsado C-Abajo:**

- **No Hander:** Abajo + Arriba.
- **Fender Kiss:** Arriba + Abajo.
- **Nothing:** R + Abajo + Arriba.
- **Saran Wrap:** Derecha + Izquierda.
- **Bar Hop:** Cuarto de circunferencia de Abajo a Derecha.
- **Nac Nac:** Cuarto de circunferencia de Izquierda a Abajo.
- **Hell Clicker:** Media circunferencia Abajo-Izquierda-Arriba.
- **Cliff Hanger:** Media circunferencia Abajo-Izquierda-Arriba + R.

### MOVIMIENTOS ESPECIALES

- **Superman de "Jumpin" Jim Rivers:** Media circunferencia Arriba-Derecha-Abajo.
- **Kobe de "Tricky" Rickey Stern:** Circunferencia completa Abajo-Derecha-Arriba-Izquierda-Abajo.
- **Cordova de Sarah "Sugar" Hill:** R + Media circunferencia Arriba-Izquierda-Abajo.
- **Lazyboy de Bobby "Big Dog" Malone:** Media circunferencia Arriba-Izquierda-Abajo.
- **Double Can Can de Nigel "The Duke" York:** R + Izquierda.
- **Fender Grab de Vicky "The Vixen" Steele:** R + Media circunferencia Abajo-Derecha-Arriba.




**EN LA PÁGINA SIGUIENTE** Descubrimos (y enseñamos) los trucos más espectaculares para el juego de motos de moda.

## MOTEROS

**Todos tienen sus pros y sus contras, derivados de sus habilidades a la hora de saltar, aterrizar (ojo con esto), girar y por supuesto meter el turbo, lo que equivale a alcanzar grandes velocidades; en muchos casos la elección adecuada dependerá lógicamente del circuito en cuestión, pero no en los campeonatos, donde tendrás que dejarte guiar por tu instinto y experiencia. O por nosotros, que sabemos todo esto de ellos...**













### "JUMPIN" JIM RIVERS [1]

25 años, Seattle. Es **el más equilibrado de todos,** pero al igual que en los juegos de coches, estos son los que menos expectativas tienen de ganar. Eso sí, siempre harán un buen papel.

### "TRICKY" RICKEY STERN [2]

14 años, Los Angeles. Tiene sobrada experiencia en **curvas, saltos y aterrizajes forzosos,** lo que le convierten en uno de los mejores. Por el contrario, **su peso ralentiza** su marcha y se pasa de lento.

### SARAH "SUGAR" HILL [3]

Un Rickey Stern con algo más de velocidad. Lo que **mejor se le da son las curvas** y sólo tiene dos puntos menos en salto y aterrizaje que el propio Tricky. **Con Sarah nos hemos acabado todo el juego.**

### BOBBY "BIG DOG" MALONE [4]

Un corredor sólo apto para **circuitos de pocas curvas y saltos.** Es el más rápido de todos, pero su velocidad no se compensa con el resto de apartados, de modo que muchas veces te resultará frustrante.




### NIGEL "THE DUKE" YORK [5]

Entre "Big Dog" y éste, tenemos que echar a cara o cruz, y que la suerte decida. Los dos tienen la **velocidad al máximo,** pero en cuestión de curvas gana "Big Dog" y en salto "The Duke", así que dejamos la decisión en vuestras manos.




### VICKY "THE VIXEN" STEELE [6]

Nos quedamos con este pedazo de piloto para los campeonatos. Vicky sin duda nos ha convencido del todo. **Está bien equilibrada** y tiene las aptitudes necesarias para hacernos ganar o, de lo contrario, que nos gane ella...

## CIRCUITOS ESPECIALES

**Hay seis en total, y sólo dos están disponibles desde el principio: desierto y circuito acrobático. Los cuatro restantes, entre los que disfrutarás de un partido de fútbol sobre moto y de dos versiones (moderna 3D y clásica) del ExciteBike original, tendrán que ser activados. ¿Cómo? La palabra mágica es ganar carreras. Abre todos los circuitos del modo torneo y deja bien claro que eres el mejor.**




### DESIERTO [1]

En el **desierto serás guiado por una flecha hacia los focos de fuego** por los que debes pasar. En teoría no es una prueba complicada, ya que lo único que tienes que hacer es pasar por las hogueras el primero y eso sí, saber controlar muy bien la moto poniendo en práctica todo lo que has aprendido. Un truquillo que se nos ocurre ahora mismo consiste en **ir a toda pastilla hacia el lugar indicado** y luego **subir la montaña de arena despacito** para no tener que dar un giro de 180° y perder el ritmo de la carrera.

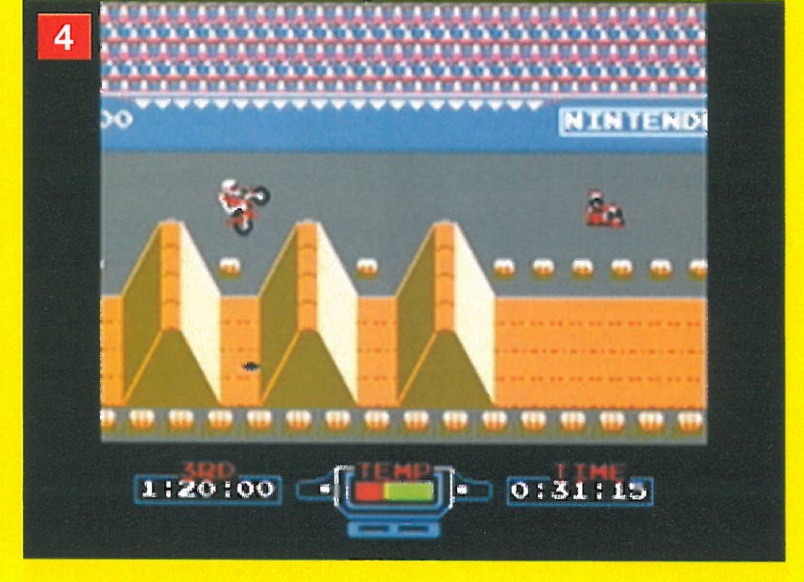






### CIRCUITO ACROBÁTICO [2] [3]

Tienes que conseguir el mayor **número de puntos posible en dos minutos.** Para ganar, utiliza las acrobacias secretas de los pilotos y realiza más de una en cada salto.




### MODO EXCITEBIKE DE NES [4]

Nintendo ha tenido el detalle de introducir en ExciteBike 64 el clásico de NES, para tomarnos un paréntesis entre cada partida. **Para activarlo este modo, debes completar los retos del tutorial.** Además ya hemos encontrado un truco que consiste en pulsar repetidamente B para retomar la carrera sin perder tiempo después de cada mamporro que nos peguemos.

# LOS MEJORES TRUCOS

**[1]** Para entrar en la pantalla de trucos pulsa **L + C-Derecha + C-Abajo + A** en el menú principal.

**LOS PROGRAMADORES**
Introduce **UGLYMUGS** en la pantalla de trucos y acábate el juego.

**UN POQUITO MÁS DIFÍCIL [2]**
Introduce **PATWELLS** y la inteligencia artificial de los jugadores aumentará.

**PEQUEÑAS CABEZAS [3]**
**PINHEAD** es el código que necesitas para que tus corredores luzcan una cabecita recién salida del horno jíbaro..

**MODO ESPEJO [4]**
¿Cansado de recorrerte los mismos circuitos? Pues aquí está el código para darle un aire nuevo a la competición: **YADAYADA**.

**MOTORISTA INVISIBLE [5]**
El código es **INVISRIDER** y la verdad es que nos ha dejado impresionados. ¿Lo ves?

**MODO PROGRAMADORES [6]**
Para realizar este truco, además de introducir **IMGOINGNOW** en la pantalla de códigos, debes **poner el juego en baja resolución.** Una vez que comience la carrera verás en la esquina superior izquierda unos numeritos que correr sin parar. Deben ser las coordenadas de nuestra posición en pantalla.

**SER INVENCIBLE [7]**
Con este fantástico truco podrás **derribar a tus contrarios con sólo rozarles,** y las posibilidades de caer mal parado serán mucho menores, que antes. Para ello introduce **MOWER** en la pantalla de trucos y piensa que así el juego será mucho más fácil. Al menos nadie podrá contigo.





















- La Dra. Jones ya podía aprender a rescatarse sola. ¿Cuantas veces la habremos salvado?
- El submarino que mejor hace honor a su nombre: baja, pero no sube.
- Y el final, claro.

Agua fresquita para el veranillo ese...

# 007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

QUINTA PARTE

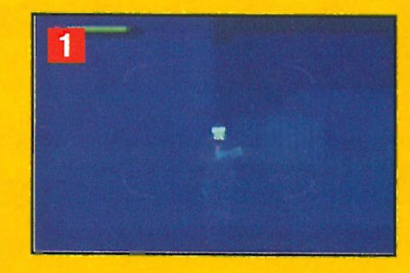
**Claaaro, claaro, os colais en el submarino, armais la de San Quintín Tarantino, machacais los controles del mamotreto, pero os olvidais de cerrar la escotilla. Y luego a posar en la foto del final con pinta de arenque...**

## FASE 13 A SINKING FEELING

Tranquilos, que la cosa no está tan mala. Para empezar, tienes quince kilos de guardias esperándote en la zona de embarque. Comienza por calzarte la visión rara y azul para otear los guardias pululantes al principio del nivel, entre las cajas. Puedes eliminarlos con el silenciador, o arrastrarte sigilosamente por la espalda y soltarles un puñete a la nuca. (1) Sea como sea, habrá otro guardia papando moscas y paradito detrás de las cajas. Te acercas , lo despachas, y te escondes hasta que **el enemigo que patrulla por la orilla pase** y se pire. Dirígete entonces a la parte izquierda del puerto(A) y **tírate al agua** para rodear el submarino por detrás. Avanzando por la parte opuesta del cacharro, los guardias ni te verán (2). Subes por la escaleruca y te cuelas dentro. Bajando la escalera, ya dentro, pega un tirito hacia abajo. Parece que no hay nada, pero es que el guardia que acabas de eliminar se camuflaba al coincidir el color del uniforme con el del suelo. Una vez abajo, te colocas otra vez la visión "guachi", das media vuelta y **compruebas si la Dra. Jones está en esa habitación**. Si está, no entres, ya iremos a recogerla luego (3). Si no está allí, puede estar en la habitación a la izquierda de la escalera o en otra un poco más adelante. En todo caso, no entres donde está ella y limpia el resto de habitáculos (**cuidado con los tripulantes**, que no han hecho nada). Sal por la puerta situada delante de la escalera y comienza a barrer de enemigos las dos salas a las que se accede por sendos pasillos. Avanza después por el pasillo de la izquierda

**OBJETIVOS**

- Acceder al submarino.
- Localizar y rescatar a Jones.
- Acceder a la sala de control.
- No herir a la tripulación.
- Destruir los controles.
- Escoltar a Jones.


1


2


3


4

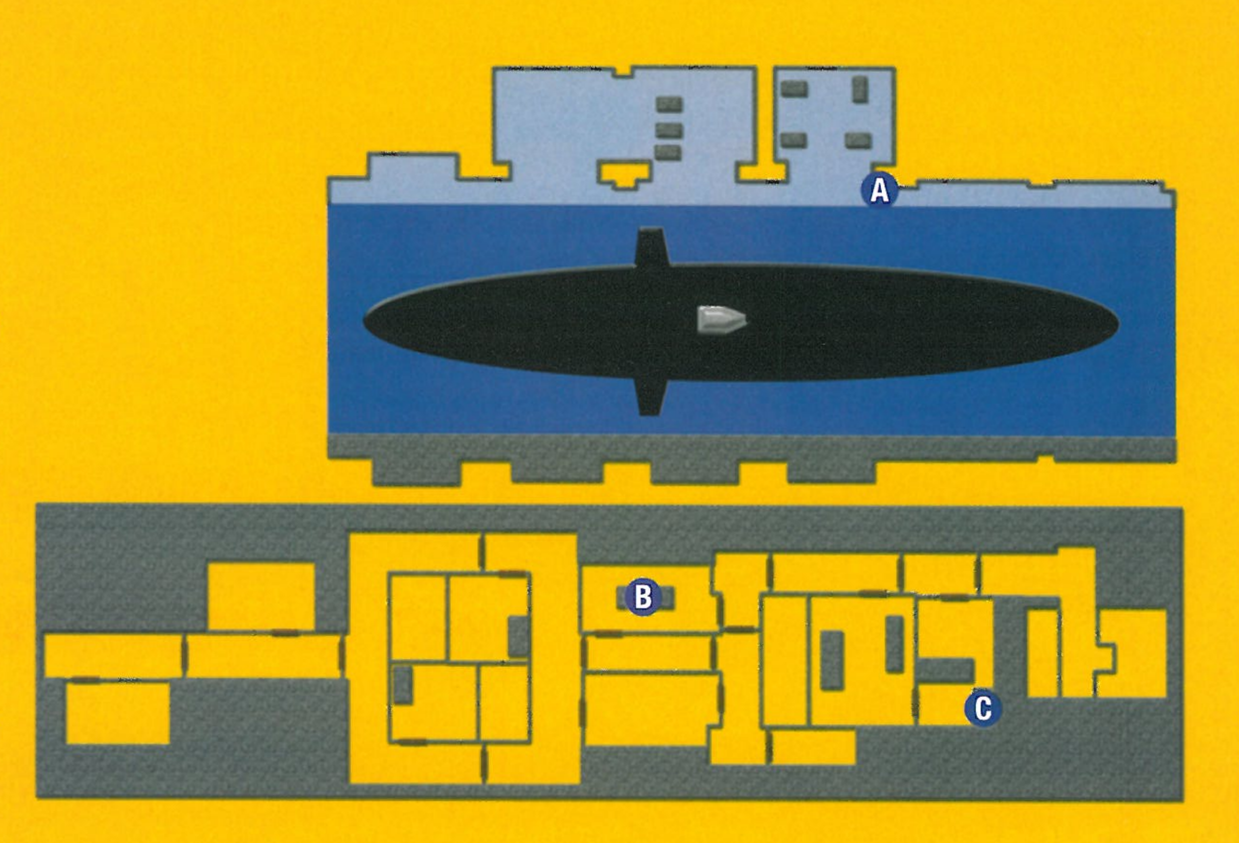

5



6



para darte de napias contra la sala de control. **(B)** Organiza una escabechina con el montón de enemigos que la habitan **(4)** y crúzala. Sigue avanzando por el pasillo de la izquierda para girar a la derecha en la primera puerta. Otra tanda de enemigos y una puerta al fondo y a la izquierda que lleva a los **controles de navegación**. **(C)** No los destroces aún, mejor vuelve a por la Dra. Jones y **llévala hasta el fondo del submarino**, un poco más adelante de la sala de los controles **(5)**. Toda esta historieta de ir y volver con la mujercilla cruzando de parte a parte el submarino tenemos que organizarla porque, si la liberas al entrar en el submarino, los enemigos pueden **dejarla como un colador** al mínimo descuido y adiós fase. Bueno, cuando Jones esté a salvo, sólo queda volver a la sala de los controles de dirección y ensañarnos un poco con ellos hasta que exploten **(6)**. Claro que, sabiendo lo que pasa después, casi mejor estarse quieto.

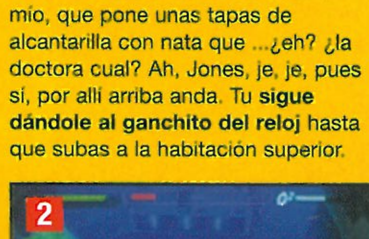



## FASE 14 MELTDOWN

Intentaremos guiarte lo mejor que podamos por el submarino, pero como las posiciones son relativas dependiendo de las vueltecitas que estés dando al subir, bajar, y eso,... . Que sepas, aun así, que si ves una lucecilla verde por allí, es que vas bien. Pues eso, para empezar lánzate al agua y atraviesa la única puerta que hay. Coge aire y baja para atravesar una puertecilla, luego has de tener otra puerta a la derecha (si no has girado mucho al bajar). Métete por ella y luego date media vuelta para comprobar que, bajo la puerta que acabas de cruzar, hay otra. Bien, te cuelas por allí y, cerca tiene que haber **una sala con un cadáver flotando (1)**. Recoge la munición y sube a por oxígeno. Cruza ahora la puerta que hay bajo el cadáver y gira a la izquierda para colarte por el pasillo que baja **(2)**. Al llegar al fondo, gira a la izquierda y otra vez hacia abajo, donde deberías ver una escalera. Cruza la habitación esquivando la escalera y **entra por el un hueco enorme y rectangular** que hay debajo de la puerta que acabas de pasar. Gira a la derecha tras pasar por el agujero rectangular y comienza a subir. Al llegar arriba, gira a la izquierda y luego a la derecha. Deberías estar en **un pasillo con una trampilla** al final por la que salir del agua **(3)**. Una vez arriba, deshazte de un par de enemigos y gira a la izquierda, donde te espera un bonito chaleco antibalas. Mira al techo y comienza a utilizar el gancho **(4)**. Arriba te espera otro enemigo al que despachar. Asómate a la puerta blanca que cuelga del techo y utiliza el gancho del reloj una vez más para entrar en... **¡la sala del reactor!** (aquí podeis añadir unas fanfarrias y fuegos artificiales si teneis el día alegre). Fijándose mucho, uno se da cuenta de que la cosa está un poco de lado, más que nada por la extraña postura de Renard dentro del tubo **(5)**. Acércate, rodea el tubo y, a la izquierda, tienes **un botonazo rojo que pulsar**. Que sepas que, con ese saleroso movimiento de dedo, has vuelto a salvar al mundo de convertirse en un revoltijo incandescente. ¡Eres un tío grande y tal, qué narices! Vámonos a celebrarlo al bar de un convecino mío, que pone unas tapas de alcantarilla con nata que ...¿eh? ¿la doctora cual? Ah, Jones, je, je, pues sí, por allí arriba anda. Tu **sigue dándole al ganchito del reloj** hasta que subas a la habitación superior.

### OBJETIVOS

- Entrar a la cámara del reactor.
- Eliminar a Renard.
- Proteger a la Dra. Jones.
- Parar la fusión.
- Escapar del submarino.


1


2


3


4


5



- Niveles 6, 7 y 8 completamente desmenuzados para que los complete hasta el perro.
- Mapas de los puntos clave y localización exacta de objetos.
- Passwords por si, a pesar de todo, el perro no lo consigue.
- Las mejores estrategias para no perder ni una vida.

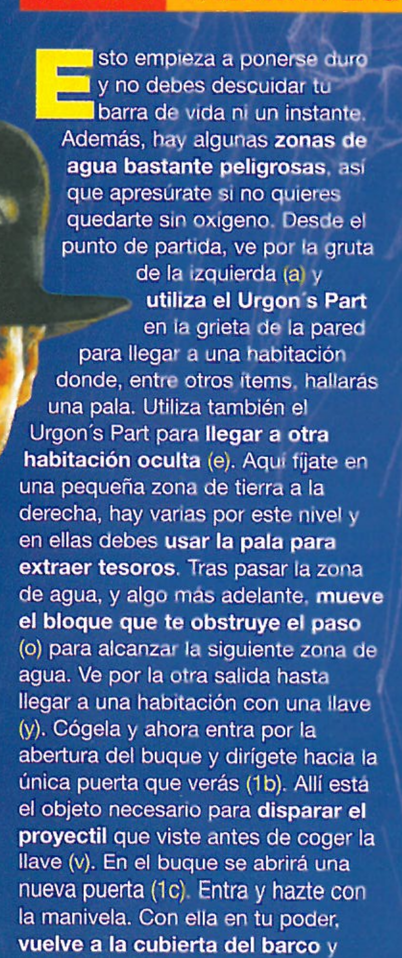
Tranquilo Indy, que te lo damos hecho.

# INDIANA JONES

SEGUNDA PARTE

**¡Qué fresquito se debe andar por las cuevas de las pantallas! Estooo… Sí. La aventura indianajonesera continúa, chavales. Llegamos a tres niveles en los que las trampas están a la orden del día, las habilidades de Indy se amplían y los complicados escenarios juegan contigo cual niño con lagartija. Si quieres completar las tres fases, acompáñanos y llévate el gato Palawan.**

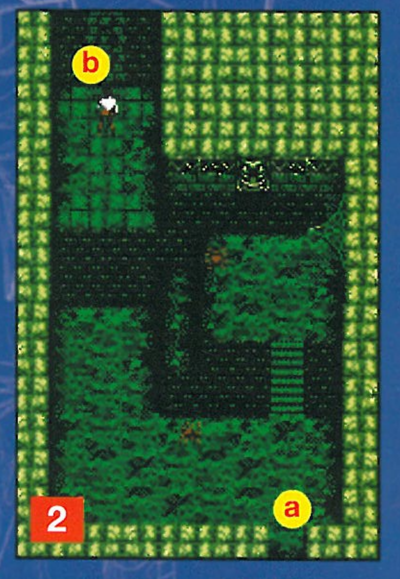
## NIVEL 6 PALAWAN LAGOON Password: KDFNXQKP



Esto empieza a ponerse duro y no debes descuidar tu barra de vida ni un instante. Además, hay algunas **zonas de agua bastante peligrosas**, así que apresúrate si no quieres quedarte sin oxígeno. Desde el punto de partida, ve por la gruta de la izquierda (a) y **utiliza el Urgon´s Part** en la grieta de la pared para llegar a una habitación donde, entre otros ítems, hallarás una pala. Utiliza también el Urgon´s Part para **llegar a otra habitación oculta** (e). Aquí fíjate en una pequeña zona de tierra a la derecha, hay varias por este nivel y en ellas debes **usar la pala para extraer tesoros**. Tras pasar la zona de agua, y algo más adelante, **mueve el bloque que te obstruye el paso** (o) para alcanzar la siguiente zona de agua. Ve por la otra salida hasta llegar a una habitación con una llave (y). Cógela y ahora entra por la abertura del buque y dirígete hacia la única puerta que verás (1b). Allí está el objeto necesario para **disparar el proyectil** que viste antes de coger la llave (v). En el buque se abrirá una nueva puerta (1c). Entra y hazte con la manivela. Con ella en tu poder, **vuelve a la cubierta del barco** y




▲ No estaría mal investigar en esas dos cuevas (a y c) antes de lanzarte a las peligrosas aguas.

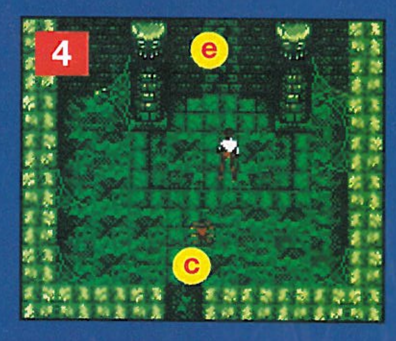


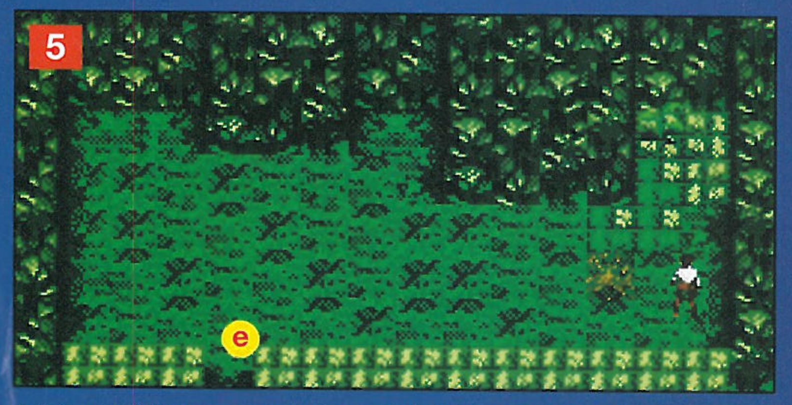




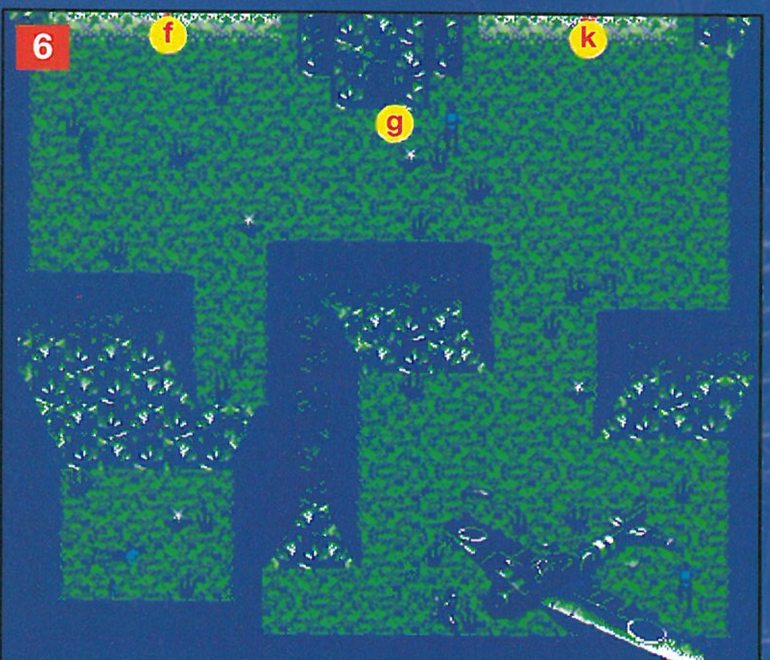
◀ ¡Vaya sala! ¡Cuántos premios por la cara! Y además sin ningún enemigo a la vista.

úsala en la zona de arriba para **hacer descender la grúa y el martillo**. ¿Recuerdas el avión hundido? Seguro que sí. Pues tienes que volver hasta ese punto y **golpear con el martillo en la parte delantera del avión**. Obtendrás el objeto imprescindible para abrir la gran puerta sumergida que hasta entonces permanecía cerrada (w) y alcanzarás de una vez el ansiado final de nivel. Pero nada de relajarse, que ahora...

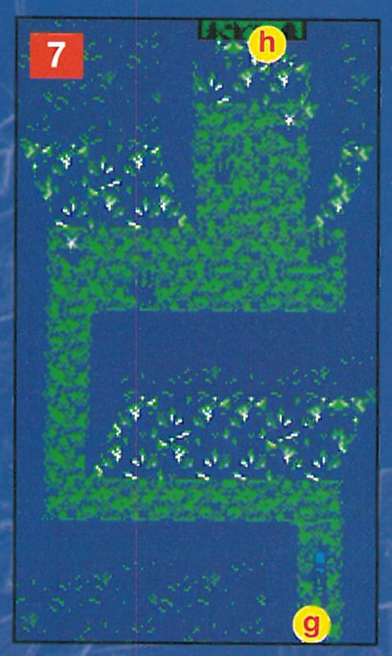


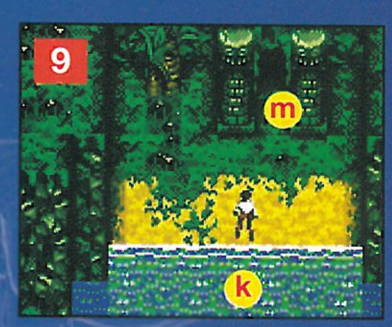

▲ *Esta zona de tierra se ve sospechosa. ¿Qué tal si utilizamos la pala?*



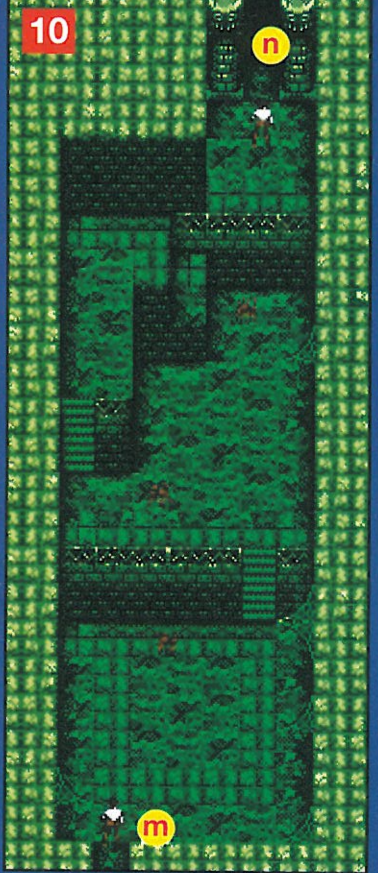

▲ *El avioncete mola, sí, pero vigila que la "nutrida" fauna marina no acabe contigo.*




▲ *¿Dónde llevará este pasadizo acuático?*




▲ *No hay más opción, así que ¡adelante!*





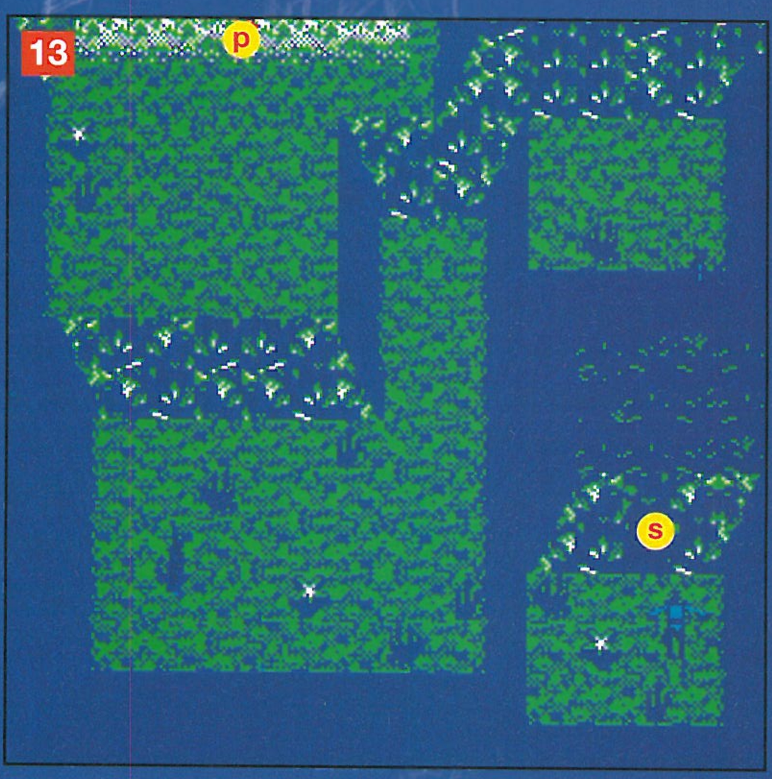


▲ *Acaba primero con el bicho, que molesta lo suyo.*

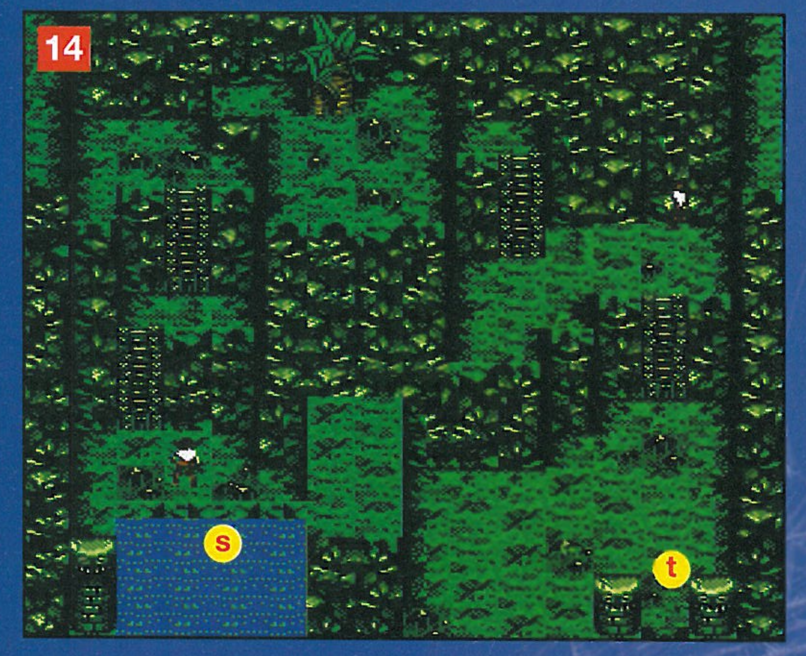



▲ *¿Calor, dices? Pues nada, ahí tienes más agua, para refrescarte.*

◀ *Los escorpiones parecen nerviosos, así que no te olvides de "alimentarlos" si no quieres problemas.*




▲ *Para sortear al tiburón de esta zona, nada rápidamente hacia la gruta.*



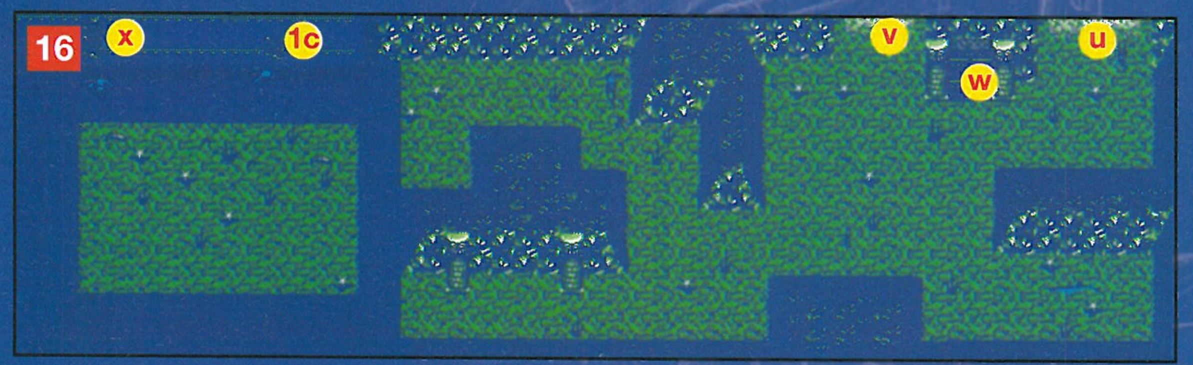




Bien, toca usar la pala de nuevo. Otro tesoro más al inventario.



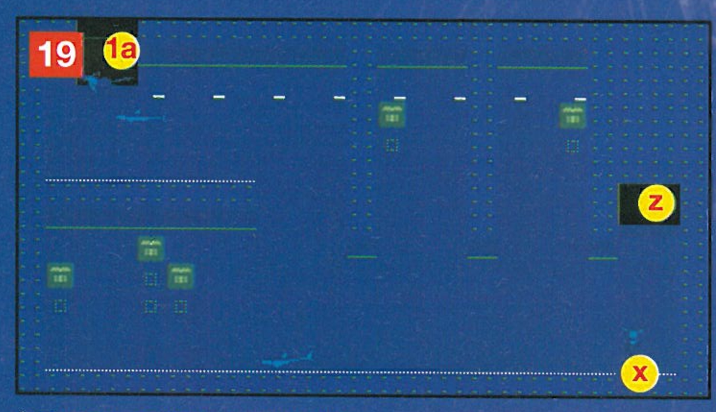

Alguien ha perdido un torpedo. Bueno, ¿tu nunca has perdido uno?



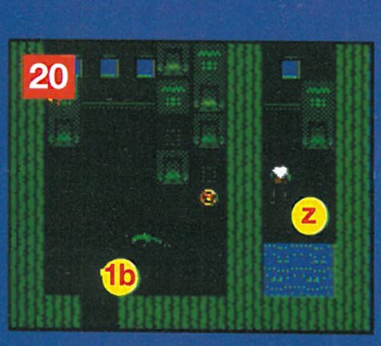




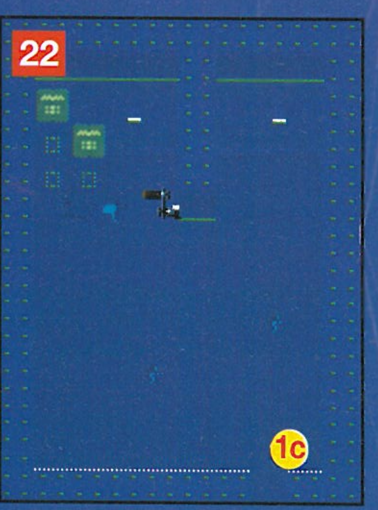
¡La llave de la cabina! Liquida al escorpión y hazte con ella.

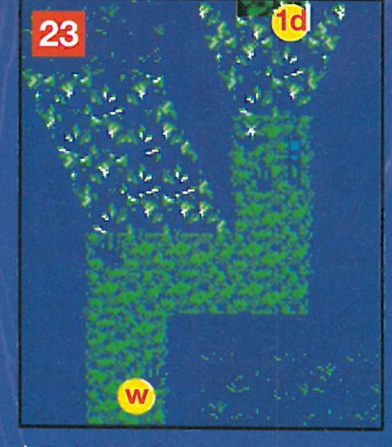



Esta zona no tiene muy buena pinta. ¿Qué tal si nos damos prisa para llegar a cubierta?

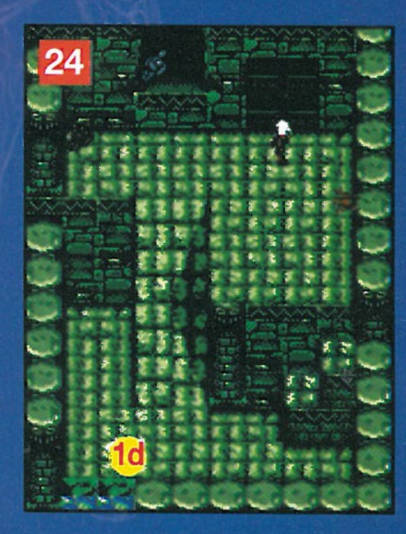



He aquí el dispositivo para armar el torpedo, ¡fuego a discreción!




Un último esfuerzo antes del final. Recoge los tesoros antes de largarte.




21 — 1a — 1b

## NIVEL 7 PALAWAN VOLCANO

**Password: RQMTTPXQ**

Con Indy metido en las mismísimas entrañas del volcán, parece ya muy lejano el indómito frío siberiano. Aquí, hasta el látigo parece derretirse. Pero con calor o sin él, hay que superar la fase, así que, empieza por mover el par de bloques al comienzo para alcanzar la escalera. Agudiza la vista, en la estancia del comienzo ya hay **un par de tesoros ocultos tras la pared** (1). Fíjate en las grietas de la pared y utiliza el Urgon's Part a lo largo del nivel, sobre todo para encontrar **puertas ocultas** que te permitan continuar. De momento no puedes coger **la llave del esqueleto**, así que tírate por la trampilla en la plataforma sobre el agua para poder seguir. Fíjate bien en esta baldosas (2) porque **son la clave para un puzzle que hallarás más adelante**.

Cuidado con la roca antes de llegar al interruptor. Debes **pulsarlo tres veces**, así se desbloquerá la puerta y podrás coger **la llave del esqueleto** –observa al otro extremo de la sala las baldosas, son otra clave– (3 y 4). Cuando uses la llave, la puerta se abrirá pero no así la valla metálica. Ve por el agua; algo después llegarás a una estancia donde debes poner en práctica **lo que viste en la baldosas** anteriormente (5). La primera vez abrirás la puerta de este mismo lugar y la segunda (colocando los tres bloques en la fila del centro) te permitirá **pulsar el interruptor de la otra sala** para salir de ahí. Tras el encuentro con Sophia, mete un **latigazo al brazo izquierdo de la estatua**, por el elevador podrás coger la llave de la celda donde está Sophia (6). De esta manera podrá ayudarte a abrir la siguiente puerta. Sólo te queda **coger el Taklin's Part** (7) **y usarlo sobre la puerta con el ojo** ese que está "vivo" y te persigue con la mirada, para pasarte el nivel.

















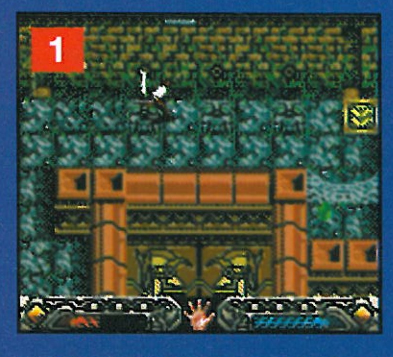





## NIVEL 8 TEOTIHUACAN

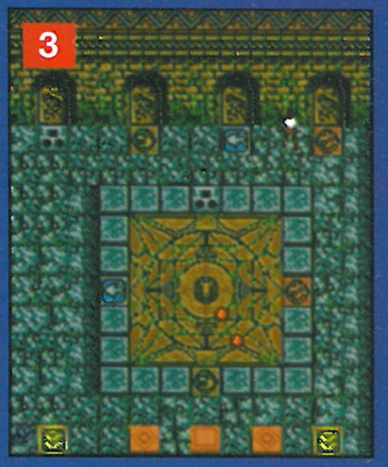
**Password: HMHKXPPV**

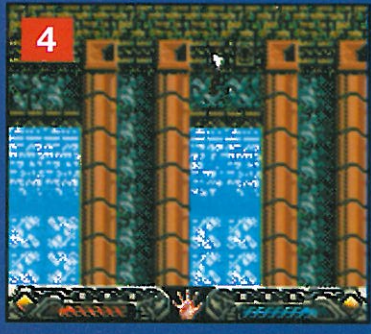
Hay varias **baldosas que al pisarlas, activan una trampa**. Las más habituales son las cuchillas que surgen súbitamente de la pared (1), pero también hay cuchillas que salen del suelo e incluso una roca que te aplastará si te descuidas lo más mínimo (2) cerca del final. Usa el **teletransporte** de las baldosas amarillas para ir de una habitación a otra. Rompe las telarañas con el látigo. Llegarás hasta una estancia donde hay tres interruptores y una especie de "reloj" (3). Con el interruptor del centro orientas la aguja hacia uno de los cuatro dibujos, mientras que con los de los lados mueves las bolitas naranjas. La única dificultad estriba en la bola del anillo interior. Tú sólo ve pulsando el interruptor que, tras unos cuantos intentos, la irás colocando frente a los dibujos. De esta forma **abre la cuatro puertas** y empieza, por ejemplo, por la del pájaro. No tiene complicación, sencillamente procura evitar las trampas del suelo y arriba podrás **hacerte con el "Bird Idol"**. Justo debajo de esta zona está la llave azul que antes viste, **es la "Water Key"** así que cógela y entra por la puerta del pez. Usa la llave en este interruptor (4) y ve por la puerta, ten cuidado cuando saltes de una escalera a otra y **te harás con el "Fish Idol"**. En la siguiente puerta, la del jaguar, verás tres baldosas rampa. La tercera es la que hace aparecer la roca así que evítala. Arriba está el **"Jaguar Idol"**. Ya tienes los tres ídolos; ahora, entra por la puerta que quedaba y coloca los ídolos en su sitio para conseguir **"Mirror"** (5). **Colócalo en la puerta** de la última estancia y adiós al nivel.

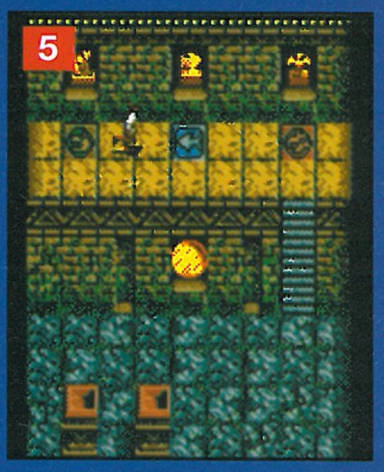








- Dos nuevos mundos destripados sin piedad.
- Todos los jinjos y habilidades necesarias para cogerlos.
- Visita detallada a los lugares clave de cada una de las zonas.
- ¡¡Banjo y Kazooie se separan, oh Dios mío!!

## Camarero, marchando una de Jiggys

# BANJO TOOIE

SEGUNDA PARTE

**En esta segunda entrega de la guía Banjo-Tooie nos proponemos resolver los retos 2 y 3 del juego, el Templo Maya y la Mina del Barranco Brillante. Por supuesto no nos dejaremos ni un Jinjo por el camino.**

## RETO 1: TEMPLO MAYA

Al Templo Maya accedes cuando **resuelves el primer desafío de Jiggywiggy.** La zona de acceso a este mundo es el **Claro del Bosque de la Isla de las Brujas.**

**1. ZONA DE ACCESO AL TEMPLO MAYA: ISLA DE LAS BRUJAS (CLARO DEL BOSQUE)**

La entrada al Templo Maya está en el Claro del Bosque de la Isla de las Brujas [1]. Dada la importancia de esta zona, en especial al principio del juego, su explicación se adelantó en la entrega anterior de la guía.

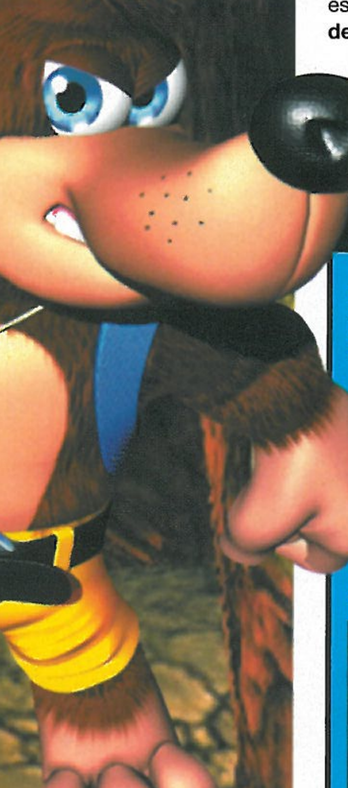


**2. TEMPLO MAYA**

Los **lugares clave** del mundo son vitales para localizar a los **Jiggys.**



### Lugares clave del Templo Maya





**BOSQUECILLO DE LA SERPIENTE DE JADE**

Está detrás de la primera **puerta que tiene esculpida una calavera.** Para entrar debes hacer que Mumbo invoque desde su plataforma al **Goliat Dorado,** y usarlo para que pegue una patada a la puerta [1]. En el Bosquecillo de la Serpiente de Jade encontrarás lo siguiente:

- A la izquierda, **una laguna de arenas movedizas.**
- A la derecha, el **Bazar de Wumba.** La magia de **Wumba** te transforma en **Piedro.**
- Cerca del Bazar de Wumba unas escaleras llevan a una recinto con una **pirámide.**
- La **Cámara de Códigos** en la base de la pirámide. Para entrar rompe la puerta utilizando al Goliat Dorado. Aquí puedes introducir los códigos de los trucos que te dé Cheato cuando le vayas devolviendo páginas.

**ESTADIO DE FÚTBOL MAYA**

Es un edificio con un guardia en la puerta [2]. Para que te deje entrar debes ir transformado en **Piedro.**

**COMPLEJO DE LA PRISIÓN**

Está detrás de la segunda puerta que tiene esculpida una calavera.







## → Lugares clave del Templo Maya

Para poder entrar haz que Mumbo invoque al Goliat Dorado y úsalo para pegar una patada que abra un agujero en la puerta [3]. Dentro del Complejo de la Prisión encontrarás lo siguiente:

- Una **laguna de arenas movedizas** a la izquierda.
- Un edificio que tiene delante **tres interruptores** y en el que está encerrada **Dilberta.**
- Un pequeño lago por el que buceando llegarás a un recinto con cuatro columnas. Aquí, debajo de una piedra, está el **Sótano de Columnas.**

### CÁMARA DEL TESORO

Es un edificio con unas cabezas de **serpientes con luces rojas** [4]. La entrada superior lleva a la **Cueva de los Unga Bungas.**

### CALAVERA DE MUMBO

Está al final del tercer tramo de escaleras [5]. Dale un **Glowbo a Mumbo** y su magia te ayudará activando el **Goliat Dorado** que hay cerca de la entrada. Lo demás es coser y cantar.

### TEMPLO DE APUNTZAN

Frente a la **Calavera de Mumbo,** gira a la derecha y llegarás a una **pirámide maya** dentro de la cual está este templo [6].

### PUENTE COLGANTE.

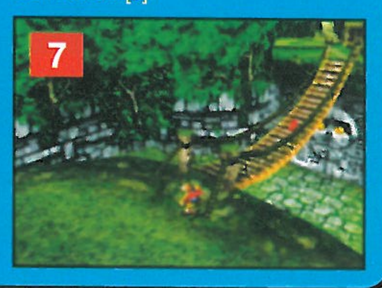
A la derecha del **Templo de Apuntzan** verás un puente colgante de madera [7].










## Otras cosas que hay que hacer

### ACTIVAR LAS PLATAFORMAS DE TELETRANSPORTE

Existen en todos los mundos y con ellas podrás **viajar de forma instantánea cerca o dentro** de los lugares clave de cada uno.

### ABRIR LA PUERTA DE LA CÁRCEL EN LA QUE ESTÁ LA RATA DILBERTA

Transfórmate en **Piedro en el Bazar de Wumba** y ve al **Complejo de la Prisión.** Habla con la piedra que hay al entrar [pantalla de abajo] y obtendrás la **secuencia en la que tienes que pulsar los interruptores** que abren la puerta de la prisión.




## Jinjos que puedes encontrar

1. En el **fondo del agua** que hay cerca de la entrada al mundo.
2. En el **puente colgante.**
3. En el **Templo de Apuntzan:** Lo verás en la zona donde están las entradas a las cámaras de Apuntzan. Para llegar a él busca una puerta de piedra que hay en una pared de color azul.
4. En el **Bosquecillo de la Serpiente de Jade,** usando la habilidad Garra Enganche.
5. Encima del **Estadio de Fútbol Maya,** volando hasta el tejado.

## Habilidades que tienes que aprender

### HUEVO-MIRILLA

La Escotilla de Jamjars en la que aprendes esta habilidad está **cerca de la entrada al Complejo de la Prisión.**

### GARRA ENGANCHE

Esta habilidad la aprendes en el **Bosquecillo de la Serpiente de Jade,** al lado de la laguna de arenas movedizas.

### ARMA ALADA

La aprendes en un camino **a la izquierda de la pirámide** donde está el Templo de Apuntzan.

## Localización de las 10 piezas de puzzle (JIGGYS) →

### 1 ACABANDO CON LAS MOSCAS QUE HAY CERCA DE LA VACA

Avanza por el puente colgante hasta la vaca. Usa la habilidad **Huevo-Mirilla** para acabar con todas las moscas que le molestan y ganarás un Jiggy [1].

### 2 EN LO ALTO DEL TEMPLO DE APUNTZAN

Ve por detrás de la entrada al templo hasta que veas una rampa. Usa el **Trote de Talones** (pulsa Z y luego C-izquierda) para subir [2] y coge el Jiggy.

### 3 EN EL INTERIOR DEL TEMPLO DE APUNTZAN

Para entrar en el Templo de Apuntzan necesitas la habilidad **Arma Alada.** Cuando la conozcas, entra y afronta el desafío que se te plantea de **recoger estatuas sagradas.** Cuando tengas nada menos que 10, Apuntzan te permitirá el acceso a la **Cámara poco Sagrada de Apuntzan** donde encontrarás un Jiggy esperando en el centro, bien visible [3].

### 4 EN EL INTERIOR DEL TEMPLO DE APUNTZAN, DERROTANDO AL MISMO APUNTZAN

Recoge **20 estatuas sagradas** y podrás acceder a la **Cámara Sagrada** de Apuntzan (está al lado de la Cámara poco Sagrada). Aquí tendrás que derrotar a Apuntzan a base de propinar **huevazos a las dianas y a sus soldados** [4]. Cuando le derrotes conseguirás un Jiggy.

### 5 EN LA LAGUNA DE ARENAS MOVEDIZAS DEL BOSQUECILLO DE LA SERPIENTE DE JADE

Entra en el Bosquecillo de la Serpiente de Jade transformado en










EN LA PÁGINA SIGUIENTE › Las cinco piezas de puzzle restantes del Templo Maya y el reto 3 al completo

## Localización de las 10 piezas de puzzle (JIGGYS)



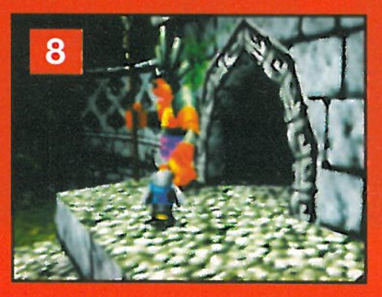


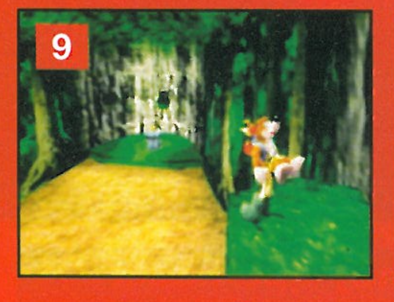


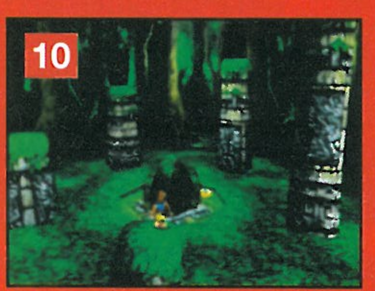









**Goliat** y camina por la **laguna de arenas movedizas** hasta recoger el Jiggy que hay en el medio [5].

### 6 ENCIMA DE LA PIRÁMIDE DEL BOSQUECILLO DE LA SERPIENTE DE JADE

Sube por uno de sus lados usando el **Trote de Talones** (Z+C-izquierda). Para llegar hasta la plataforma de la serpiente usa **Garra Enganche** y luego camina de puntillas (mueve el joystick tímidamente hacia adelante) hasta el Jiggy [6].

### 7 EN LA CÁMARA DEL TESORO, RECUPERANDO LA RELIQUIA ROBADA

Abre la puerta **disparando un huevo a la luz roja** en cada cabeza de serpiente. Un jefe maya te dice que le han quitado la reliquia de Apuntzan y abre la entrada superior.

Usa el Goliat Dorado para romper la roca que hay encima de la **Plataforma de Vuelo.** Vuela a la entrada superior de la Cámara del Tesoro, activa el interruptor y entra en la **Cueva de los Unga Bungas.**

Para quitarle la reliquia al cavernícola durmiente, deberás andar de puntillas (utiliza la misma técnica de antes) [7]. Cuando se la devuelvas al dueño, te dará un Jiggy como agradecimiento.

### 8 EN EL ESTADIO DE FÚTBOL MAYA GANANDO EL TORNEO

Veal **Bazar de Wumba** y entrégale un Glowbo. Transfórmate en **Piedro** y ve al Estadio de Fútbol Maya [8] a ganar el torneo y obtener otro Jiggy.

### 9 EN EL COMPLEJO DE LA PRISIÓN USANDO UNAS BOTAS DE VADEO

En el Complejo de la Prisión sube al tejado donde está **Dilberta** y usa **Garra Enganche** para llegar a la plataforma con las **Botas de Vadeo** [9]. Póntelas, salta, atraviesa la laguna y recoge el Jiggy.

### 10 GOLPEANDO LAS COLUMNAS EN EL SÓTANO DE COLUMNAS

Entra en el Complejo de la Prisión y bucea en el lago hasta el **recinto de columnas** [10]. Rompe la piedra del centro con el Pico Taladro y entra en el Sótano de Columnas. Usa Pico Taladro para **golpear las columnas.**

# RETO 2: MINA DEL BARRANCO BRILLANTE

Para acceder a la Mina del Barranco Brillante debes **resolver el segundo reto de Jiggywiggy** (necesitas al menos **4 Jiggys**). La zona de acceso a este mundo es la **Meseta de la Isla de las Brujas.**

### 1. ZONA DE ACCESO A LA MINA DEL BARRANCO BRILLANTE: ISLA DE LAS BRUJAS (MESETA).

Para llegar a la Meseta de la Isla de las Brujas usa la habilidad **Garra Enganche en la cornisa que hay a la derecha de la entrada al Templo Maya** [pantalla de abajo] hasta llegar a la salida que hay en la pared.



## Lugares clave de la Meseta

### COLMENA DE MELOSA [1]

Dentro, la abeja Melosa aumentará tu barra de energía a cambio de **Panales Vacíos.**

### ENTRADA A LA MINA DEL BARRANCO BRILLANTE [2]

Para entrar a la mina hay que **bajar por la cuerda.**

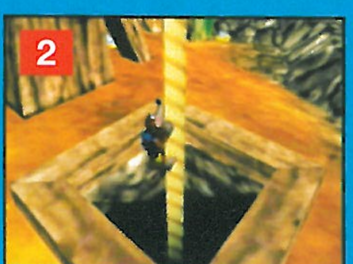
### ENTRADA AL PINAR DE LA ISLA DE LAS BRUJAS

Para abrir esta puerta hay que disparar un **Huevo de Fuego** al interruptor que hay encima y que tiene dibujado una llama.

### ENTRADA AL ACANTILADO DE LA ISLA DE LAS BRUJAS

En la zona derecha de la **Meseta,** al final de una rampa, hay dos interruptores con las caras de Banjo y Kazooie delante de una puerta. Para abrirla hay que pulsar los interruptores usando la habilidad de **desdoblamiento** que aprenderás en el **Brujemundo.**




## Habilidades que tienes que aprender

### HUEVOS DE FUEGO

Cerca del pozo de acceso a la **Mina del Barranco Brillante** hay una **escotilla de Jamjars** en la que aprenderás a usar los **Huevos de Fuego.**

## Jinjos que puedes encontrar

Debajo de la roca que hay **cerca de la entrada a la Meseta:** Usa la **habilidad Pico Taladro** (que aprendes en la Mina del Barranco Brillante) para **romper la citada roca.**

## 2. MINA DEL BARRANCO BRILLANTE

A la Mina del Barranco Brillante se accede **bajando por la cuerda que hay en el pozo** de la Meseta de la Isla de las Brujas.

# Lugares clave de la Mina del Barranco Brillante

### DEPÓSITO DE COMBUSTIBLE

Desde la entrada a la mina avanza hacia la izquierda y **sigue las vías del tren.** Pronto verás la entrada junto a un cartel que dice **Fuel Storage** [1].

### ALMACÉN DE ARTILLERÍA

La entrada está a la **derecha del Depósito de Combustible** [2]. Rompe la roca que tapa la entrada usando el Pico Taladro (habilidad que aprendes en esta misma fase).

### BAZAR DE WUMBA

Está encima de la **montaña de roca morada** que hay enfrente de la entrada a la mina. La magia de Wumba te transforma en un **Detonador** que explota los barriles de dinamita si lo colocas encima del extremo de las mechas.

### CUEVA DEL CANARIO

Transfórmate en **Detonador en el Bazar de Wumba.** Baja la montaña morada y verás un barril de dinamita junto a unas piedras. Colócate encima del extremo de la mecha y observa como la explosión abre la entrada [3].

### ALMACÉN DE LA TRITURADORA

Desde la entrada al Bazar de Wumba mira a la izquierda y verás una **montaña de roca verde.** Avanza hacia ella nadando por el **riachuelo de la mina** y encontrarás una **cabaña** [4] en la que está el Almacén de la Trituradora.

### ENTRADA 1 A LA MINA: DEPÓSITO DE AGUA

A la derecha del Almacén de la Trituradora hay un cartel que dice **Mine Entry 1** [5]. Al entrar encontrarás el **Depósito de Agua** y una de las entradas a la **Caverna de la Cascada.**

### CUEVAS INUNDADAS (ENTRADA PRINCIPAL)

Transformado en Detonador ve hacia el Almacén de la Trituradora, entra por la puerta que hay enfrente y avanza hasta una **caseta con un barril de dinamita** [6]. Sitúate en el extremo de la mecha y haz explotar la caseta para entrar a las Cuevas Inundadas.

### CUEVA DE GAS TÓXICO

Ve a la **montaña de roca verde** que hay junto al Almacén de la Trituradora. Una vez allí gira a la izquierda y al fondo verás una entrada que lleva a la **Cueva de Gas Tóxico** [7].

### CABAÑA DEL EXPLORADOR

Desde la entrada al Bazar de Wumba mira a la derecha. A ambos lados del riachuelo verás unas **plataformas de piedra blanca.** Encima de las de la izquierda está la Cabaña del Explorador [8].

### CALAVERA DE MUMBO

Desde la entrada al Bazar de Wumba mira a la derecha, y al fondo verás la Calavera de Mumbo.

### ENTRADA 2 A LA MINA: CAVERNAS TENEBROSAS

Rompe la roca que hay a la izquierda de la Calavera de Mumbo [9] usando el Pico Taladro y entra en las **Cavernas Tenebrosas.** Avanza hasta que veas otra roca y rómpela. Accederás a un recinto con dos puertas:

- La de la derecha lleva a la **Cabaña de Energía.** Dentro hay unas escaleras que bajan al **Sótano de la Cabaña de Energía.**
- Por la de la izquierda puedes llegar a la **Caverna del Generador.**

### ENTRADA 3 A LA MINA: CAVERNA DEL GENERADOR

Desde la Calavera de Mumbo avanza hasta el riachuelo y gira a la derecha. Enfrente de la montaña de **roca azul** hay un cartel con la inscripción **Mine Entry 3** [10]. Avanza y entra en la caverna iluminada en rojo.

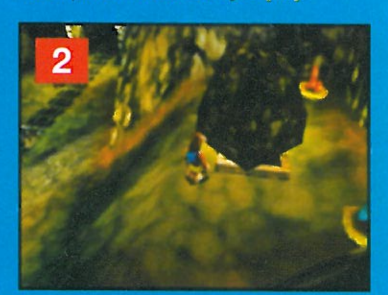
### ESTACIÓN DE TREN

Desde la Calavera de Mumbo avanza hasta el riachuelo y gira a la derecha. Precisamente a la **derecha de la montaña de roca azul** está la entrada a la Estación de Tren [11].

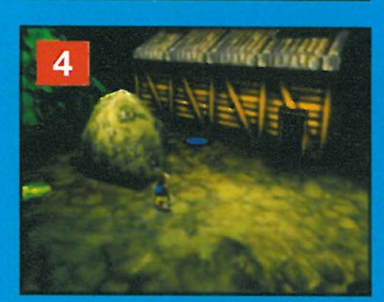
### CAVERNA DE LA CASCADA (ENTRADA PRINCIPAL)

Rompe una de las cajas que hay en la entrada al mundo, usa las **Zapatillas Turbo** que verás dentro, pisa el **interruptor azul** de enfrente y corre por encima del riachuelo hasta la entrada de la **Caverna de la Cascada** [12] antes de que la reja se cierre.


1

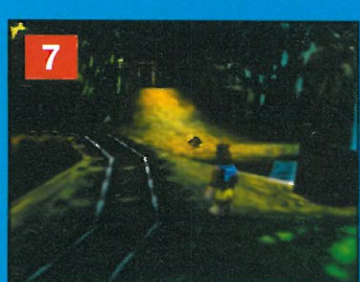

2

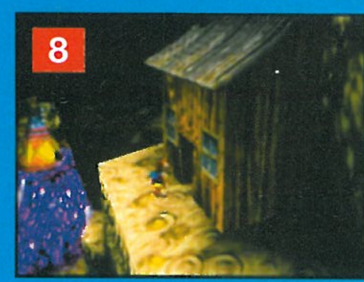

3

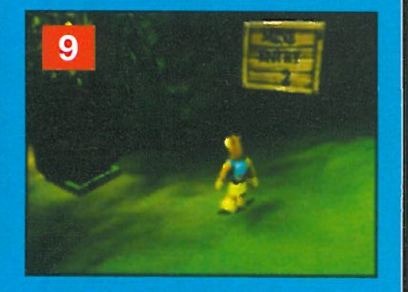

4


5


6


7


8


9


10


11


12

## Jinjos que puedes encontrar

1. Recorriendo la **vía del tren.**
2. Cerca de la Estación de Tren: Rompe con el Pico Taladro la **piedra que hay encima de la montaña de roca azul.**
3. En las **Cavernas Tenebrosas: Explota el barril de dinamita** para rescatar al Jinjo encarcelado.
4. Dentro de la **Cueva de Gas Tóxico.**
5. En el **Depósito de Agua:** Sobre el segundo tanque de agua hay un Jinjo al que llegarás desde el **Barco Hundido** que hay en la **Laguna de Alegre Roger.**

## Habilidades que tienes que aprender

**PICO TALADRO**
Lo aprendes enfrente de la **Cabaña del Explorador.**

**PICO BAYONETA**
Lo aprendes en el **Almacén de Artillería.**

## Otras cosas que hay que hacer

**AYUDAR A ESCAPAR AL OVNI**
Transformado en Detonador, entra en el **Depósito de Combustible** y haz explotar el barril de dinamita. El **OVNI** que hay dentro de una caja podrá salir y poner la directa hacia una **entrada al Brujemundo.** Cosas que pasan en Banjo-Tooie.

**OBTENER EL MEGA-GLOWBO**
Con la **Llave de Hielo** que obtienes en la **Aldea Jinjo** y tras aprender **Talones Torpedo en la Laguna de Alegre Roger** entra en la **Caverna de la Cascada.** Rompe la roca con la cara de Kazooie que hay en el agua, bucea hasta el cofre y coge el Mega-Glowbo [pantalla de abajo].



## Localización de las 10 piezas de puzzle (JIGGYS)

**1 EN LA CAVERNA DE LA CASCADA (ENTRADA PRINCIPAL)**
Tras entrar en la Caverna de la Cascada, **caerás a una piscina en cuyo borde** hay un Jiggy [1].

**2 BUCEANDO EN LOS TÚNELES DE LAS CUEVAS INUNDADAS**
En las Cuevas Inundadas (entrada principal) hay una **pequeña laguna y bajo el agua dos túneles.** Bucea hacia el túnel que hay enfrente, sigue por el que veas a la derecha y después por el de la izquierda. Al final del último túnel sube a la superficie y llegarás al Jiggy [2].

**3 SALVANDO AL CANARIO Y GANÁNDOLE UNA CARRERA**
Entra en la **Cueva del Canario y golpea con Kazooie la jaula** en la que está prisionero. Cuando le salves, se irá volando delante del **Depósito de Combustible** donde te retará a una **carrera con la vagoneta.** Véncele y obtendrás un Jiggy [3].

**4 LIBERANDO A DILBERTA DEL COMPLEJO DE LA PRISIÓN**
Ve al Complejo de la Prisión del Templo Maya y usa el **Pico Taladro** para romper la roca que bloquea el túnel por el que vino Dilberta. Vuelve por el túnel a la **Cabaña del Explorador, habla con él** y recibirás un Jiggy [4].

**5 EN EL ALMACÉN DE ARTILLERÍA DESACTIVANDO LOS CARTUCHOS DE DINAMITA**
Entra en el Almacén de Artillería, gira a la izquierda y verás una **Escotilla de Jamjars.** Aprende la habilidad **Pico Bayoneta,** ve a la puerta en que pone **"Danger", pulsa B y entra a desactivar los 15 cartuchos de dinamita** para conseguir un Jiggy.

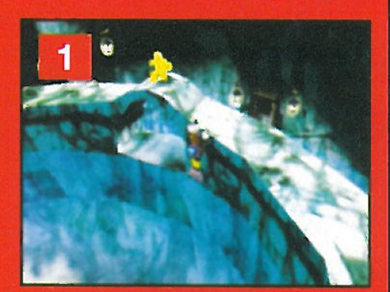
**6 USANDO LA TRITURADORA DEL ALMACÉN DE LA TRITURADORA**
Haz que **Mumbo use su magia** delante del Almacén de la Trituradora para que **la Piedra Jiggy caiga dentro del almacén.** Vuelve como Banjo, entra, pulsa el **botón rojo** (Z y luego B) [5] y recoge los **pedazos dorados que completan un Jiggy.**

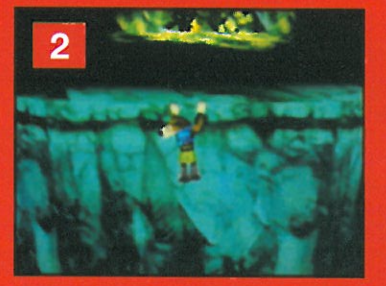
**7 DERROTANDO AL VIEJO REY DEL CARBÓN**
Usa la magia de Mumbo en la Estación de Tren para **colocar la locomotora sobre la vía.** Vuelve como Banjo al interior de la locomotora y **entra en la caldera.** Aparecerá el **Viejo Rey del Carbón** [6] al que darás **50 huevazos** para obtener otro Jiggy. Desde ahora **puedes usar a Chuffy en otros mundos.**

**8 EN LA CAVERNA DEL GENERADOR**
Dentro de la Caverna del Generador hay un **camino muy oscuro** que lleva hasta un Jiggy. Para iluminarlo y no caerse hay que **disparar Huevos de Fuego** a los **interruptores verdes** de los generadores [7].

**9 EN EL SÓTANO DE LA CABAÑA DE ENERGÍA**
**Separa a Banjo y a Kazooie en la Plataforma de Desdoblamiento** (lo aprendes en el Brujemundo) que hay en las Cavernas Tenebrosas. Lleva a Banjo a la parte superior de la Cabaña de Energía y colócale encima del **interruptor que enciende la luz del sótano.** Cambia a Kazooie y recorre el **Sótano de la Cabaña de Energía** hasta el Jiggy [8].

**10 USANDO LA HABILIDAD BOTAS ELÁSTICAS**
Detrás de la cascada cerca del Almacén de la Trituradora verás un Jiggy [10]. Salta con las **Botas Elásticas** (Terrydactilandia) que hay dentro de la caja y cógelo.


1


2


3


4


5


6


7


8


9

# Expertos en Informática y Videojuegos




www.centromail.es

Promoción válida hasta fin de existencias

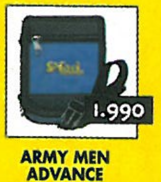






MORADA

~~21.495~~ 20.990



AZUL TRANSPARENTE



BLANCA



ROJA TRANSPARENTE

COMPRA YA TU GAME BOY ADVANCE EN CENTRO MAIL Y TE REGALAMOS UNA EXCLUSIVA LÁMPARA SUPER WHITE WORM LIGHT

- BOLSA SAFARI ADVANCE GO — 1.990
- GAME LINK CABLE SET — 2.195
- ARMY MEN ADVANCE — ~~8.990~~ 8.490
- CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON — ~~8.990~~ 8.490
- F-ZERO: MAXIMUN VELOCITY — ~~7.495~~ 6.995
- GT ADVANCE — ~~10.990~~ 10.490
- KRAZY RACERS — ~~7.495~~ 6.995
- KURUKURU KURURIN — ~~7.495~~ 6.995
- PINOBEE: WINGS OF ADVENTURE — ~~9.490~~ 8.990
- RAYMAN ADVANCE — ~~8.995~~ 8.495
- READY 2 RUMBLE 2 — ~~8.990~~ 8.490
- SUPER MARIO ADVANCE — ~~7.495~~ 6.995
- TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — ~~9.490~~ 8.990
- TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP — ~~8.490~~ 7.990
- TWEETY AND THE MAGIC GEMS — ~~8.490~~ 7.990



## GAME BOY COLOR

~~13.990~~ 13.490

LIME GREEN · YELLOW · TEAL

- ALONE IN THE DARK: THE NEW KNIGHTMARE — ~~5.990~~ 5.490
- DONKEY KONG COUNTRY — ~~6.990~~ 6.490
- DOUG'S BIG GAME — ~~6.990~~ 6.490
- EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS — ~~6.995~~ 6.495



- EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO — ~~5.990~~ 5.490
- HEROES OF MIGHT & MAGIC II — ~~5.990~~ 5.490
- INDIANA JONES & THE I. MACHINE — ~~6.490~~ 5.990
- LAS SUPERNENAS: EL MALVADO MOJO JOJO — ~~6.995~~ 6.495



- MAT HOFFMAN'S BMX — ~~6.490~~ 5.990
- POKÉMON AMARILLO — ~~5.990~~ 5.490
- POKÉMON ORO — 6.990
- POKÉMON PLATA — 6.990
- POKÉMON PUZZLE CHALLENGE — ~~6.490~~ 5.990
- POKÉMON TRADING CARD — ~~6.490~~ 5.990



- SPIDERMAN 2: THE SINISTER SIX — ~~6.490~~ 5.990
- THE MUMMY RETURNS — ~~5.995~~ 5.495
- TINY TOON BUSTER EL HÉROE DEL DÍA — ~~5.990~~ 5.490
- WARRIOR OF MIGHT & MAGIC — ~~5.990~~ 5.490
- X-MEN WOLVERIN'S RAGE — ~~6.490~~ 5.990
- ZIDANE: FOOTBALL GENERATION — 5.990











- N 64 NEW MARIO PAK — 18.990
- BANJOO-TOOIE — ~~12.490~~ 11.990
- EXCITE BIKE 64 — ~~9.990~~ 9.490
- KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS — ~~9.990~~ 9.490
- THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK — ~~12.990~~ 12.490







Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de agosto

**A CORUÑA**
**A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
**Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
**ÁLAVA**
**Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4. ✆945 134 149
**ALICANTE**
**Alicante**
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
**Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
**Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
**ALMERÍA**
**Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
**BALEARES**
**Palma de Mallorca**
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
**Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
**BARCELONA**
**Barcelona**
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
**Badalona**
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
**Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
**Manresa** C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
**Mataró**
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
**BURGOS**
**Burgos** C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
**CÁCERES**
**Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe, 18 ✆927 626 365
**CÁDIZ**
**Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
**CASTELLÓN**
**Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
**CÓRDOBA**
**Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
**GIRONA**
**Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
**Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256
**GRANADA**
**Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
**Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
**GUIPUZCOA**
**San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
**Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
**HUELVA**
**Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
**JAÉN**
**Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
**LA RIOJA**
**Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
**LAS PALMAS DE GRAN CANARIA**
**Las Palmas**
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
**Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
**Vecindario** C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
**LEÓN**
**León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
**Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
**MADRID**
**Madrid**
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
**Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
**Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
**Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
**Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
**Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
**Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
**Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
**MÁLAGA**
**Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
**Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
**MURCIA**
**Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
**NAVARRA**
**Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
**PONTEVEDRA**
**Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
**SALAMANCA**
**Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681
**SANTA CRUZ DE TENERIFE**
**Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
**SEGOVIA**
**Segovia** C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
**SEVILLA**
**Sevilla**
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
**TARRAGONA**
**Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
**TOLEDO**
**Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
**VALENCIA**
**Valencia**
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
**Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4. Bajo Izda. ✆961 566 665
**VALLADOLID**
**Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
**VIZCAYA**
**Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
**ZARAGOZA**
**Zaragoza**
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT

# EL DIBUJO DEL MES



**J. EMILIO GONZÁLEZ Y MANUEL GARRIDO (OURENSE)**
Jimmy: Cuando la...Yo una vez...Si no os reís, os diré que... ¡BAH! ¡A babear! ¡Gffs! Vale, Jimmy, tranquilo. Ya lo comentamos nosotros, tío. Es que el dibujito de Emilio y Manuel tiene... gracia. Premio para este par deee... ¡artistas! (¡buf! ¡por un pelo!)



**JORGE LATORRE (ALICANTE)**
Y si no aparece Kazzoie, que se zampe Banjo a los tiburones, en vez de tal, ¿no?




**PABLO CANELA (ASTURIAS)**
EL VIStoso dibujo de Pablo, JO, A NAdie disgusta; eS KE DA Rollete, ¿eh? (idiotez)




**MARCOS SAN MARTÍN (SANTANDER)**
Al que no se haya dado cuenta, advertirle que eso es un sobre. Dentro no había dibujo, sino el cupón del concurso que, esperamos, te haya tocado, Marcos. Y aunque no sea así, puedes ganar un Controller Pak. Y si tampoco toca... jo, ¡juega a la quiniela, o algo!



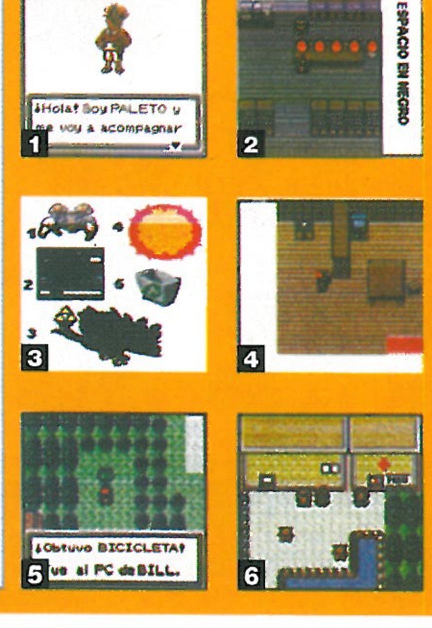

**PABLO CHAVES (SEVILLA)**
Jimmy: Ya estamos con los quedaos de la máscara. A ver, ¿no es la más cara? ¿Acaso todo el mundo está "forrao" menos yo?

## ¡LA PRUEBA!

**SEÑORES DIRECTORES DE NINTENDO ACCIÓN:**

[illegible]

UN CORDIAL SALUDO
EL PRESIDENTE DE LA B.D.J.I.




Importante documento, éste de la agencia B.D.J.I. Los Buscadores De Juegos Ilegales, comandados por Marco, digoooo... Mario Maldonado, nos han mandado la prueba definitiva de que Pokélo Pirita y Malvarrosa, o el que fuere, son unos pufos de campeonato intercontinental. Y también prueban que son más "graciolos" que Jimmy y la Mari intentando dialogar calmadamente, sin gritos, tirones de pelo, escobazos, persecuciones y demás pan nuestro de cada día. Bueno, a leer y reír.

# EL RINCÓN DE JIMMY

## CONSULTORIO

**"Y yo les decía a los tíos que me hiciesen sitio, que si no ya verían cuando llegase mi padre"
San Jimmy, cap.3, vers.1416**

**▶ DANIEL HERNÁNDEZ**
*(Guipúzcoa)*
¡Aleluya! Por fin tenéis una sección tal y pascualete, maomaomao... mis preguntas:
1. ¿Se convertirá Sega en una 3rd party o en 2nd party que sólo programe para GBA?
2. Aquí viene la importante. Por favor, Jimmy, contéstala, hazlo por la Mari. En el nº 96, en la preview de Majora's Mask, mostrabais unos dibujos superchulos de Link. ¿En qué dirección de internet los encontrasteis? Hasta otra, Jimmy: Perfect Dan.

■ ¡"Alavados" sean los que no se "aduchan"! ¡Alelula! Bueno, las preguntas, a ver... mmm...
1. Pues más en una 3rd party, porque también hablan mucho de sus nuevos juegos para otras consolas como la Y-Bag, de Micosoft, del gafitas listillo.
2. Fíjate si eran superchulos que uno me plantó cara y todo. Pero yo lo cogí por las solapas, y le dije las cosas claras: "¡No pegar!". Luego llegó la Mari con la escoba y lo estampó contra esta página. Ah, eso, la página: **teamsavezelda.com/fanart**



**▶ ALERCE FERNÁNDEZ**
*(Madrid)*
Hola Jimmy, ¿qué tal... la Mari? Me llamo Alerce y tengo unas dudillas que me recorren el cerebro constantemente:
1. Usando tu gran sabiduría (y el catálogo de próximos regalos de NA), ¿me podrías decir si nos obsequiaréis algún día con un vídeo con las magníficas demos de Zelda, Metroid y Luigi's Mansion de Game Cube que visteis en el SpaceWorld?
2. ¿Cómo puedo entrar en la última habitación del santuario secreto del Reino de Ikana en Legend of Zelda 2?
3. ¿Tendremos para N64 algún otro juego tipo Zelda que no sea Aydin Chronicles? "Fueno", que en tus delirios por alcanzar la estabilidad mental del Sagrado Rinoceronte Alfonso, del centro de la Conchinchilla, no tropieces con la exuberancia de la breve pero letal mosca del... bueno, que no tropieces, vamos. Sigue así: Alerce.

■ ¡MARIIIII! ¡QUE QUÉ TAL ESTÁS! Ni está. Bueno, yo me llamo Jimmy, Alerce, y, aunque veo que no te interesa mucho (snif!), me encuentro bien...sigh!
1. Mira que he buscado en el armario, pero no he encontrado ni un catálogo de regalos de NA ni mi gran sabiduría (y eso que es grande). Así que... no, no te puedo decir. Aún así, "tranqui": vídeos a lo mejor no regalamos, mini- DVDs con demos para NGC... es posible y viable.
2. Estooo.. ¡Huy, mira, ha venido la Mari! Responde, pues. Mari: Alguna puerta habrá, ¿no?
3. Aydin Chronicles es rol, pero, por Zeus, no lo compares con Zelda. Link es mucho más verde. De todas formas, de rol aún queda por llegar Paper Mario, que mola jamón y 1/2. Y para otra vez que escribas, Alerce, no dejes que se te pire la cabeza de esa manera en las despedidas, porque el Sagrado Rinoceronte no se llama Alfonso, sino Alfondo Ala Dcha.

**▶ DANIEL MASA**
*(Madrid)*
Jimmy, ¿me puedes traducir el texto del rap Donkey Kong 64 al castellano?

■ ¡Claro, tío! ¡LANKY, CHUNKY, DONKEY, DIDDY, KONGAY...! ¡KONGOUF! ¡KONGKONGKO... Mari, de verdad, que no hace falta darme con el cubo en la cabeza para que suene KONG!

## CONSEJOS

### LAS 10 MANERAS PARA DESHACERTE DE TU GB COLOR Y QUE TE COMPREN LA ADVANCE

– Niño caprichoso: Papá, mamá, ¿cuándo me vais a comprar la Game Boy nueva, la Ad...?
– Padre o madre contrariado: ¡Pero si ya tienes una, Juan Acisclo, y no la sueltas! Vamos, que ahora quiere dos, el niño pera.
Sí, sí. A todos nos está pasando lo mismo. Por eso he preparado diez formas de hacer desaparecer tu GBC y que ya no haya excusa para que te compren la GBA. (Pruebas realizadas por una panda de pirados profesionales, dirigidos por Jimmy, para más inri. NA no se responsabiliza del resultado).



**1 GUARDARLA EN EL BOLSO DE TU MADRE**
*Basta con meterla, agitar, y ya nunca más volverás a ver tu GBC. ¡Magia pura!*

**2 HACERLA PASAR POR UN SANDWICH**
*Se la das a alguien con un hambre atroz, y la verás desaparecer para siempre.*

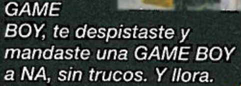


**3 PONERLA EN EL LAVAVAJILLAS**
*Además de dar una alegría a tu madre, te comprarán la Advance por hijo hacendoso y porque la Color ya no rula.*



**4 DEJÁRSELA A TU PRIMO UN FIN DE SEMANA**
*Y como ocurre con los casettes, los vídeos y los libros que le prestaste años ha, desaparecerán para siempre.*

**5 USARLA COMO NUEVO MODELO DE COCHE DE SCALEXTRIC**
*Le pones unas ruedecitas y, con un poco de maña, rula. Lo malo es que la Advance también corre una barbaridad y lo mismo te vicias.*



**6 MANDARLA POR CORREO A NINTENDO ACCIÓN**
*Le sueltas a tu mamá que, en vez de mandar a NA unos trucos para GAME BOY, te despistaste y mandaste una GAME BOY a NA, sin trucos. Y llora.*



**7 CAMBIÁRSELA POR EL MÓVIL A TU HERMANO**
*Con que sea algo despistado, se enfadará y terminará tirando el "móvil" contra el suelo. Luego lloras y le echas la culpa de todo.*

**8 PONER COLINES EN VEZ DE PILAS**
*Quitas el papelito de Duratal a las pilas, se lo pones a los colines, y los insertas como puedas en la GBC. Luego demuestras que, con pilas nuevas, no va, que está rota.*

**9 ESCONDERLA EN EL ZAPATO IZQUIERDO**
*Es un poco incómodo, pero además de hacerla desaparecer, darás más penita con la cojera que te ha salido de unos días acá.*



**10 SUSTITUIRLA POR EL PORTALÁPICES**
*Luego coges el portalápices, le metes un cartucho y le dices a tu madre que se eche una partida con la GAME BOY COLOR, a ver si le resulta divertido.*



## DONKEY KONG 64

- **Cámara:** Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".
- **Teatro DK:** Con dos hadas desbloquearás esta opción que permite ver todas las secuencias.
- **Fases de bonus DK:** Con 6 hadas y localizados Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.
- **Jefes finales:** Con 10 hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que hayas derrotado.
- **Krusha en multijugador:** Bastan 15 hadas.
- **Modo Cheat:** Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener ítems ilimitados.
- **Niveles de bonus:** Coge 40 huellas y llévalas a Snide. Abrirás 8 niveles de bonus.
- **Los colores de Kasplut:** Mira el pelo de Kasplut cuando lo encuentres. Te dirá el color de la huella que esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada.
- **Minijuego original DK:** Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 hadas para desbloquearlo.
- **Minijuego del Jetpac:** Coge al menos 50 medallas banana y visita a Cranky para jugar al jetpac. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware. Finalmente encuentra 6 hadas si quieres desbloquearlo.

## ISS 2000

**Jugadores cabezones:** Pulsa ▼C(2) ▲C(2) ▶C ◀C ▶C ◀C, luego mantén Z y presiona Start en la pantalla de "Press Start". Oh, qué lindas "verolas".

## JET FORCE GEMINI

- **Arcoiris "extra":** Coge 100 cabezas de hormiga para desbloquearlo en el "cheat menu". Resulta un pelín sangriento....
- **Chavalines Jet Force:** Bastan 200 cabezas para convertir a los protas en niñines.
- **Ants Into Pants:** 300 cabezas.

## KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

- **Modo Jefe Final y Modo película:** Completa el juego recogiendo todos los cristales para obtener el 100%, y los tendrás disponibles.
- **Test de sonido:** Completa el juego una vez para tenerlo a tu disposición.




## NBA LIVE 2000

- **Obtén Michael a Jordan como un agente libre:** Juega contra Michael Jordan en "uno contra uno" y gánale para sumarlo a la lista de tus agentes libres. Ahora podrás crear un jugador con un ranking total de 99, lo que desde luego no está nada mal.
- **Desbloquear Isiah Thomas:** Consigue15 robos de balón en el nivel "Superstar".

## PERFECT DARK

Para hacer esto vas a necesitar dos mandos y espacio libre en tu Controller Pak. La cosa está en pasar fácilmente el desafío que se te atragante en el Combat Simulator. Lo primero es ir a la pantalla de **Configuración Avanzada y construirte un escenario fácil con EasySims.** Sálvalo y ve a la pantalla de Cargar Configuración, pero no cargues nada. Selecciona el escenario que te esté dando problemas con el mando dos y presiona Start hasta que aparezca "Preparado y esperando". Ahora carga con el mando uno el escenario que creaste y ya está hecho "tol'lío". El escenario que crees tiene que ser de la misma modalidad que el otro, ya sabes, King of the Hill...

## QUAKE

- **Modo Debug:** Accede la pantalla "Passwords" e introduce "QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ" (16). Aunque el juego invalide el passwords no te preocupes. Ahora ve a "Opciones" y aparecerá una nueva opción denominada "Debug". En ella podrás activar trucos como "Modo Dios", "Selección de nivel", "Todas las armas" y muchos más.
- **Nuevo uniforme:** Si tienes activado el "Debug", desactívalo borrando la contraseña. Ahora introduce la siguiente: S3TC OOLC OLOR S???. Una vez hecho esto tendrás a tu disposición un color nuevo para los uniformes de los personajes en el modo de 2 jugadores.

## RIDGE RACER 64

- **Estela:** Pulsa ◀C en una repetición.
- **Modo espejo:** Empieza un juego, y selecciona el modo Grand Prix. En cuanto empiece, date la vuelta y estámpate contra el muro. Acelera hasta que lo atravieses.



# 007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

Aquí tienes todo lo que conseguirás si superas cada nivel en la dificultad y el tiempo requerido:

**Trucos disponibles al superar estos tiempos en AGENT:**

| NIVEL | TIEMPO | TRUCO |
|---|---|---|
| Kings Ransom | 2:20 | Team King of Hill escenario multijugador |
| Underground Uprising | 2:15 | Nivel multijugador Forest |
| Midnight Departure | 3:05 | Disfraz de soldado |
| Masquerade | 3:15 | Nivel multijugador Sky Rail |
| City of Walkways 1 | 3:35 | Disfraz de civiles |
| Meltdown | Terminar | Disfraz de villano contemporáneo |

**Trucos disponibles al superar estos tiempos en MODO SECRET AGENT**

| NIVEL | TIEMPO | TRUCO |
|---|---|---|
| Courier | 2:00 | Disfraz de uniforme |
| Kings Ransom | 3:45 | Disfraz de guardia de seguridad |
| Cold Reception | 3:15 | Nivel multijugador Air Raid |
| City of Walkways 1 | 3:50 | Disfraz de camuflaje |
| Turncoat | 3:20 | Capture The Briefcase escenario multi. |
| Fallen Angel | 2:45 | Armas multijugador Gadget War |
| Meltdown | Terminar | Disfraz de villano clásico |

**Trucos disponibles al superar estos tiempos en MODO 00 AGENT**

| NIVEL | TIEMPO | TRUCO |
|---|---|---|
| Thames Chase | 4:25 | Armas exóticas en multijugador |
| Underground Uprising | Terminar | Disfraz de esqueleto. |
| Cold Reception | 3:05 | Disfraz exótico |
| Night Watch | 2:20 | Nivel multijugador Castle |
| Masquerade | 4:20 | Disfraz de científico |
| A Sinking Feeling | 2:55 | Disfraz de marine |
| Meltdown | Terminar | Build the Golden Gun escenario multi. |

## TRACK AND FIELD 2000

- **Personajes con texturas variopintas:** Sólo sirve para **modo Trial.** Deberás bautizar a tu jugador con los siguientes nombres:

| NOMBRE | COLOR |
|---|---|
| Helsinki | Oro pálido |
| Moscow | Anaranjado |
| **NOMBRE** | **COLOR** |
| Munich | Plata pálido |
| Roma | Bronce brillante |
| Sydney | Plata brillante |
| Mexico | Verde |
| Tokyo | Rojo |
| Athens | Plata |
| **NOMBRE** | **COLOR** |
| Atlanta | Amarillento |
| Seoul | Plata púrpura |

- **Desbloquear Pole Vault:** Introduce "L.A." como nombre en el modo Campeonato.

## TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

- **Invencibilidad:**[Cuervo] [Salmón] [Águila] [Oso] [Lagarto] [Conejo].
- **Todas las armas:** [Búho] [Oso] [Búho] [Insecto] [Halcón] [Búho].
- **Munición ilimitada:** [Salmón] [Arce] [Toro] [Serpiente] [Águila] [Salmón].
- **Todas las llaves:** [Lagarto] [Libélula] [Toro] [Oso] [Lobo] [Águila].
- **Nivel 1:**[Rana] [Arce] [Caballo] [Libélula] [Lobo] [Conejo].
- **Nivel 2:** [Búho] [Búho] [Caballo] [Arce] [Arce] [Arce].
- **Nivel 3:** [Búho] [Conejo] [Oso] [Insecto] [Rana] [Felino].
- **Nivel 4:** [Oso] [Caballo] [Cuervo] [Águila] [Caballo] [Coyote].
- **Nivel 5:** Introduce [Oso] [Libélula] [Caballo] [Oso] [Rana] [Arce].
- **Sin cabeza:** [Lagarto] [Arce] [Águila] [Búho] [Salmón] [Caballo].
- **Y cabezones:** [Felino] [Lobo] [Serpiente] [Conejo] [Lagarto] [Coyote].
- **Gigantismo:** [Lagarto] [Lagarto] [Libélula] [Caballo] [Lagarto] [Coyote].
- **Delgadinos:** [Caballo] [Águila] [Serpiente] [Felino] [Insecto] [Salmón].
- **Modo enano:** [Rana] [Rana] [Salmón] [Insecto] [Lobo] [Felino].
- **Modo maniquí:** [Serpiente] [Toro] [Serpiente] [Rana] [Oso] [Arce].
- **Modo boceto:** [Jaguar] [Caballo] [Arce] [Fish] [Jaguar] [Halcón].
- **Sin Goureaud:** [Lagarto] [Salmón] [Insecto] [Salmón] [Lobo] [Libélula].
- **Modo Catarrazo:** [Libélula] [Toro] [Conejo] [Salmón] [Águila] [Cuervo].
- **Menú nerviosillo:** [Conejo] [Búho] [Caballo] [Insecto] [Oso] [Oso].
- **Créditos:** [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce].
- **Pausa:** [Conejo] [Búho] [Lagarto] [Arce] [Salmón] [Conejo].



# BANJO-TOOIE

**Varios códigos:** Dirígete a la **Sala de Códigos** en el **Templo de Mayahem** y sitúate en medio de la plataforma. Una vez allí deletrea **CHEATO.** A continuación deberás introducir los respectivos códigos **disparando huevos a las letras.** Los huevos no producirán ningún sonido al chocar, pero cuando completes todas las letras sí oirás un sonido característico. Además de los códigos de Cheato, hay muchos otros trucos que se introducen de la misma manera. Son las mismas palabras que los códigos de Cheato, pero dadas la vuelta. Allá van:

| Código | Inverso | Efecto |
|---|---|---|
| SREHTAEF | feathers | Puedes llevar el doble de plumas. |
| SGGE | eggs | Puedes llevar el doble de huevos. |
| FOORPLLAF | fallproof | No te haces daño al caer. |
| KCABYENOH | honeyback | Tu energía se rellena poco a poco. |
| XOBEKUJ | jukebox | Activa la Jukebox en Jolly Roger's Lagoon. |
| YGGIJTEG | getjiggy | Activa los signos Jiggy en el templo Jiggywiggy. |
| GNIMOH | homing | Huevos por control remoto. |

**También hay cositas que no te dará Cheato. Por ejemplo:**

| Código | Efecto |
|---|---|
| JIGGYWIGGYSPECIAL | Abre todos los mundos. |
| NESTKING | Huevos y plumas infinitas. |
| SUPERBANJO | Banjo se mueve más deprisa. |
| SUPERBADDY | Los enemigos van más deprisa. |
| PLAYITAGAINSON | Desbloquea todas las secuencias cinemáticas. |

### ADVANCE GTA

**- Kart:**
Finaliza en el modo campeonato las clases "Beginner", "Middle" y "High-Speed". Aparecerá una nueva opción en el menú principal llamada "Extra", desde donde tendrás acceso a un nuevo vehículo. ¿Adivinas cuál?
**- Fórmula 1:**
Finaliza en el modo campeonato todas las clases en primer lugar para tener acceso a una segunda opción, "Extra 2" en el menú principal. Te pondrás a correr con un Fórmula uno. Que lo disfrutes, colega.





### F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

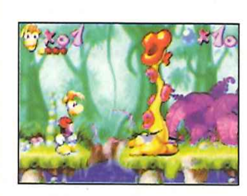
**- Dirty Joker:**
Para obtener este coche oculto, acaba las series Pawn, Knight y Bishop en dificultad "Standard".
**- The Stingray y Serie Queen:**
Otra nave oculta y nueva serie (con sus nuevos cinco circuitos). Acaba las series Pawn, Knight y Bishop en dificultad "Expert". Buena suerte.
**- Silver Thunder:**
Y otra nave más. Finaliza una de las tres series (Pawn, Knight o Bishop) en dificultad Master. Un consejo: la serie Pawn te dará menos problemas...
**- Falcon MK-II:**
Pues qué iba ser...otra nave. Acaba las series Pawn, Knight, Bishop y Queen en dificultad "Expert". Para desbloquear la serie Queen sigue leyendo.
**- Dificultad "Master":**
Completa cada una de las series en dificultad "Expert".
**- Salida relámpago:**
La salida rápida en «F-Zero» no es la típica, así que olvídate de pulsar el acelerador justo cuando la luz se ponga verde. Para empezar, presiona el acelerador antes de salir y revoluciona el motor hasta que el tubo de escape comience a iluminarse. Ahora presta atención al oído; tienes que oir un sonido intermedio, no ese tan agudo que suena al acelerar del todo. Si mantienes ese sonido cuando la carrera comience, conseguirás una salida relámpago. Si, por el contrario, lo revolucionas demasiado, también saldrás muy deprisa, pero al momento perderás velocidad durante unos segundos.
**- Demo escondida:**
Para ver una explicación de las diferentes técnicas que necesitarás en el juego y admirar cómo la máquina hace una vuelta perfecta enseñándote dónde acelerar y dónde frenar, simplemente presiona Select en la pantalla del título.
**- Borrar los datos:**
Si quieres borrar todos los records y partidas grabadas, mantén presionados L y R al encender la consola. Te preguntarán si quieres borrarlo todo.





### RAYMAN ADVANCE

**Continues ilimitados:**
Si quieres continuar, pero sin gastar tus créditos, sólo tienes que pulsar Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda y Start en la pantalla donde nos invitan a continuar o a dejar el juego.





### READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

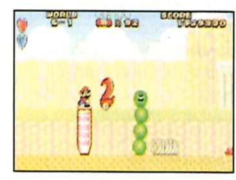
**- Desbloquear a Michael Jackson:** En el menú principal, resalta Arcade y pulsa Izquierda dos veces, Derecha otras dos, Izquierda, Derecha, L+R. Oirás una risilla.
**- Desbloquear a Rumble Man:** En el menú, resalta la opción Champiponship y pulsa Izquierda dos veces, Derecha, Izquierda, Derecha dos veces, Izquierda, Derecha, Izquierda, L+R. Risilla para ti si lo has hecho bien.
**- Desbloquear a Shaquille O´Neal:** Con la opción Survival resaltada, pulsa Izquierda cuatro veces, Derecha dos veces, Izquierda dos veces, Derecha, L+R.





### SUPER MARIO ADVANCE

**- Reset instantáneo:**
Par hacer un reset sin apagar la consola presiona a la vez A, B, Select, y Start.
**- Entradas secretas**
**Entrada secreta al mundo 4:**
En el nivel 1-3, justo antes del escenario de ladrillos, empieza a recoger plantas hasta que salga una poción. Atraviesa entonces el escenario de ladrillos para darte de narices con un cántaro. Tira la poción, atraviesa la puerta y métete por el cántaro.
**Entrada secreta al mundo 5:**
Está en el nivel 3-1. Cuando entres por la primera puerta, déjate caer todo para abajo. Tienes que quedarte en el centro. Caerás sobre una plataforma con una puerta. Entra, recoge la poción del suelo, tírala, cruza la puerta y métete en el cántaro.
**Entrada secreta al mundo 6:**
En el nivel 4-2, donde las ballenas, busca una poción y, cuando la encuentres, lánzala cerca del siguiente cántaro. Luego está lo de entrar por la puerta y tal...
**Entrada secreta al mundo 7:**
En el nivel 5-3, sube la escalera del principio y salta a la plataforma que hay sobre la escalera. Coge la primera hierba de la derecha para obtener una poción. Tírala, métete por la puerta, y entra en el cántaro.
**- Modo suspendido**
Si mientras te estás echando una partidita y viene la Mari fregona en mano gritando a los cuatro monzones las virtudes de la levitación en interiores, pulsas Select y R al mismo tiempo, el juego hará una pausa con ahorro de energía incluido. Así, aunque tarde dos horas en fregar dos metros cuadr... Mari: ¿Te piras o empiezo a fregarte las muelas? NA: Con Select y L, volverás al juegronf, borf... oh... ÑAM, GLOMPF! ¡Qué rico! Jimmy: Te digo que el Mustol al melón no me lo bebí yo, Mari. Deja de fregar con mis... snif! ¡pobres lentejinas!
**- 99 Vidas**
En el mundo 5-3, ve a la superficie y lanza el caparazón para que se quede rebotando entre las paredes de rocas agrietadas. Súbete al caparazón y espera tranquilito mientras van cayendo enemigos. Cuando el caparazón se haya cargado a ocho, empezarás a ganar una vida por cada enemigo eliminado. Con un poco de paciencia, tendrás en el bote las 99 vidorras. Mari: ¡Así que eras tú quien tenía el bote de Mustol! ¡Y lo utiliza para meter sus guarrerías, el caratubérculo!





### TONY HAWK 2

**- Desbloquear a Spider-Man:**
Para "skatear" libremente con el tío araña, introduce la siguiente secuencia en el menú principal o con el juego pausado: con el botón R presionado, pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, Start.
**- Todos los niveles disponibles y dinero al máximo:**
Para desbloquear todos los niveles e hincharte a dinero, me introduzca la secuencia que sigue en el menú principal o durante el juego pausado: mantén presionado R y pulsa B, A, Izquierda, Abajo, B, Izquierda, Arriba, B, Arriba, Izquierda, Izquierda.
**- Galletas sonrientes:**
Ya sabes, introduces la secuencia en el menú principal o durante el juego en pausa: con R pulsado, presiona Start, A, Abajo, B, A, Izquierda, Izquierda, A, Abajo. Ahora, cada vez que te metas una galleta, saldrán caritas sonrientes en vez de sangre.
**- Dejar el tiempo a cero:**
Pues eso, en el menú principal o durante el juego pausado, mantén pulsado R y presiona Izquierda, Arriba, Start, Arriba, Izquierda.
**- Adiós a la sangre:**
Para que no dé tanta grima pegarse lechugazos, puedes desactivar la sangre pulsando la siguiente secuencia en el menú principal o durante el juego pausado: mantén presionado R y pulsa B, Izquierda, Arriba, Abajo, Izquierda, Start, Start.
**- Desbloquear todos los niveles:**
Me pulse la secuencia donde siempre. Con R pulsado, presiona A, Start, A, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo.
**- Desbloquear todos los trucos:**
Para que todos los trucos estén disponibles en el Cheat Menú, introduce esta secuencia en el menú principal o durante el juego pausado: con R presionado, pulsa B, A, Abajo, A, Start, Start, B, A, Derecha, B, Derecha, A, Arriba, Izquierda. Los siguientes trucos estarán ahora disponibles: Balance perfecto, Siempre en especial, Modo Stud, Modo Sim, Física lunar, y Siempre Zoom.
**- Desbloquear el Zoom disco "Fachon"**
Para marearte todo el rato, introduce la secuencia de marras en las pantallitas correspondientes: mantén presionado R y pulsa Izquierda, A, Start, A, Derecha, Start, Derecha, Arriba, Start. ¿Te parece suficiente? Bueno, a lo mejor es que no tienes aun el juego...





## CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

**Desbloquear el modo Magician**
Una vez hayas terminado el juego, comienza una partida introduciendo "FIREBALL" como nombre. Empezarás la aventura con todas las cartas disponibles.

**Lista de ítems**
**Para que sepas exactamente que te metes "pal cuelpo", aquí tienes una lista de ítems con sus efectos correspondientes.**

| | |
|---|---|
| **Poción:** | Recupera 20HP. |
| **Carne:** | Recupera 50HP. |
| **Carne con especias:** | Recupera 100HP. |
| **Poción Hi:** | Recupera 250HP. |
| **Poción Ex:** | Recupera todo el HP. |
| **Antídoto:** | Cura veneno. |
| **Cura de maldición:** | Cura maldición. |
| **Mente Fix:** | Recupera el 30% MP. |
| **Mente Hi:** | Recupera 50% MP. |
| **Mente Ex:** | Recupera todo el MP. |
| **Corazón:** | Recupera 10 corazones. |
| **Corazón Hi:** | Recupera 25 corazones. |
| **Corazón Ex:** | Recupera 50 corazones. |
| **Corazón Mega:** | Recupera 100 corazones. |

GAME BOY COLOR

## ACTION MAN

**- Qué hago para desbloquear todos los niveles:**
Introduce en la pantalla de passwords **7!B!** Ahora tendrás acceso a todos los niveles.

## ARMY MEN 2

| Nivel | Password |
|---|---|
| 1 | Mortero, Tanque, Mortero, Jeep. |
| 2 | Jeep, Jeep, Mortero, Avión. |
| 3 | Tanque, Granada, Tanque, Mortero. |
| 4 | Rifle, Mortero, Jeep, Avión. |
| 5 | Mortero, Rifle, Avión, Jeep. |
| 6 | Mortero, Granada, Rifle, Helicóptero. |
| 7 | Avión, Granada, Rifle, Tanque. |
| 8 | Granada, Mortero, Helicóptero, Mortero. |
| 9 | Tanque, Mortero, Rifle, Tanque. |
| 10 | Jeep, Helicóptero, Tanque, Mortero. |
| 11 | Rifle, Mortero, Granada, Mortero. |
| 12 | Jeep, Helicóptero, Granada, Helicóptero. |
| 13 | Avión, Avión, Granada, Mortero. |
| 14 | Avión, Rifle, Avión, Helicóptero. |
| 15 | Rifle, Helicóptero, Helicóptero, Tanque. |
| 16 | Helicóptero, Helicóptero, Rifle, Granada. |
| 17 | Rifle, Tanque, Avión, Mortero. |
| 18 | Rifle, Rifle, Granada, Jeep. |
| 19 | Rifle, Jeep, Helicóptero, Granada. |
| 20 | Helicóptero, Granada, Rifle, Jeep. |
| 21 | Mortero, Granada, Helicóptero, Jeep. |
| 22 | Rifle, Tanque, Helicóptero, Rifle. |
| 23 | Avión, Jeep, Tanque, Mortero. |
| 24 | Helicóptero, Rifle, Jeep, Mortero. |
| 25 | Tanque, Granada, Avión, Granada. |
| 26 | Avión, Tanque, Rifle, Mortero. |
| 27 | Tanque, Tanque, Jeep, Tanque. |
| 28 | Jeep, Tanque, Jeep, Mortero. |

## ASTÉRIX EN BUSCA DE IDÉFIX

| Nivel | Password |
|---|---|
| 2 | CQPSJ |
| 3 | MLSPS |
| 4 | RSFMS |
| 5 | TPPGN |

## BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER

| Nivel | Password |
|---|---|
| 2 | C76564J |
| 3 | L88R8TC |
| 4 | Y539WZG |
| 5 | NTTJ9KY |

## BLADE

**- Ver la secuencia final:** **9?!1N?BKT?51G.**
**- Ver secuencia oculta:** Espera a que finalicen los créditos para ver otra secuencia.



## BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

| Nivel | Password |
|---|---|
| 2 | BBVBB |
| 3 | CVVBB |
| 4 | XBVBB |
| 5 | YVVBB |
| 6 | GBVBB |
| 7 | HVVBB |
| 8 | 3BVBB |
| 9 | 4VVBB |
| 10 | LBVBB |
| 11 | MVVBB |
| 12 | 7BVBB |
| 13 | 8VVBB |

## CHICKEN RUN

| Nivel | Password |
|---|---|
| 2 | Bronce, Cruz, Corona, Valor. |
| 3 | Diamante, Valor, Honor, Bronce. |
| 4 | Cruz, Valor, Bronce, Bronce. |
| 5 | Honor, Corona, Diamante, Corona. |
| 6 | Valor, Diamante, Cruz, Plata. |

## 102 DÁLMATAS: CACHORROS AL RESCATE

**Passwords para pasar de nivel:**
**Garage:** Hueso, Hueso, Pisada, Tanque
**Cafetería:** Ficha de dominó, Hueso, Llave, Pisada.
**Cruella:** Juguete, Hueso, Hueso, Hueso. Si consigues derrotar a Cruella obtendrás nuevos passwords para desbloquear los mini-juegos.

## DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

**- Juego completado (desbloquea ciertos extras):** Introduce el password R6KZBS7L1CTQMH.
**- Desbloquear todos los niveles:** Introduce como password esta retahíla, R6KZBS7L1CTQMH.

## DRIVER

**- Menú trucos:**
Muy fácil. Sólo tienes que resaltar la opción **"poli secreto"** en el menú principal, entonces pulsa ↑↑↓↓↑↓↑↓↑↑↓↓ con los controles naturalmente. Aparecerá una nueva opción en la que podrás activar y desactivar variados trucos.
**- Passwords:**

| Nivel | Password |
|---|---|
| | **MIAMI** |
| 1 | **Vete al banco** Careto, Careto, Careto, Careto. |
| 2 | **Esconde la prueba** Huellas de neumático, Medalla, Cono, Sirena Roja. |
| 3 | **Persecución barco** Semáforo, Llave, Llave, Sirena Azul. |
| 4 | **Carrera de destrucción** Cono, Cono, Cono, Medalla. |
| 5 | **Entrega exprés** Llave, Sirena Roja, Sirena Roja, Semáforo. |
| 6 | **Cebo Trampa** Llave, Medalla, Huellas de neumático, Sirena Azul. |
| 7 | **Elimina a DiAngelo** Medalla, Cono, Medalla, Sirena Roja. |
| | **LOS ANGELES** |
| 8 | **Roba un coche de poli** Sirena Roja, Medalla, Llave, Huellas de neumático. |
| 9 | **Lucky va al Doctor** Cono Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Roja. |
| 10 | **Beverly Hills** Medalla, Medalla, Semáforo, Cono. |
| | **NEW YORK** |
| 11 | **Gran Central** Sirena Azul, Llave, Llave, Llave. |
| 12 | **Trash Granger Car** Semáforo, Huellas de neumático, Sirena Roja, Medalla. |
| 13 | **Banda de Granger** Llave, Medalla, Medalla, Cono. |
| 14 | **Brazo derecho de Granger** Sirena Roja, Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Azul. |
| 15 | **Récord ciudad** Huellas de neumático, Llave, Cono, Semáforo. |

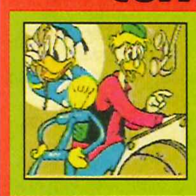
## EARTHWORM JIM 2

**- GraveYard**
Introduce los siguientes códigos en la pantalla de passwords:
LYBBBB
BBBBBB
BBBBLY
**- Desbloquear todos los niveles:**
EBDNKG
3BBBBB
BB3HBL

## EL DORADO

**- Passwords:**
NC8KJT
N9FT6T
NCSW4C
NCZMQC

## DONALD DUCK: CUAC ATTACK

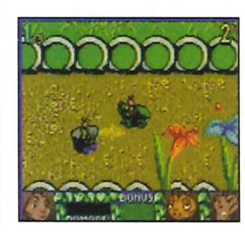


**Passwords:**

| Nivel | Password |
|---|---|
| **Nivel 1-2** | YMPHTM9 |
| **Nivel 1-3** | VNQJVPY |
| **Nivel 1-4** | 2ZSLXSW |
| **Nivel 1-5** | PWYR3XD |
| **Nivel 2-1** | 1KC71PL |

## HORMIGAZ RACING

| Nivel | Password |
|---|---|
| 02 | BCCB |
| 03 | DQGH |
| 04 | HGGF |
| 05 | NBFG |
| 06 | KGBF |
| 07 | QGJJ |
| 08 | GQHG |
| 09 | FLDP |
| 10 | KGQQ |
| 11 | DLGQ |
| 12 | CBHG |
| 13 | JBJG |
| 14 | PLDP |
| 15 | LFGB |
| 16 | DQLD |
| 17 | CLPG |
| 18 | DLHD |
| 19 | LFQS |



## JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

Para correr mucho más, aventar la melena y, resumiendo, abrir la clase 250cc, introduce en la pantalla de passwords:
**SHJBBCGB**

## LUCKY LUKE: DESPERADO TRAIN

| Nivel | Password |
|---|---|
| 2 | Dólar, Tarjeta, Pistola, Pistola. |
| 3 | Pistola, Tarjeta, Dólar, Herradura. |

## MARIO GOLF

**- Recomenzar juego:**
Presiona **A + B + Start + Select** para reiniciar el juego. ¿Por qué hacer esto? Porque si ves que el golpe que acabas de ejecutar va bastante desviado y la cosa no tiene solución, lo mejor es reiniciar para volver a intentarlo desde el último juego salvado.
**- Controlar el logo:**
Como curiosidad, utiliza la cruceta para mover el logo de Mario Golf en la pantalla de Press Start. Ya verás qué monada.

## MICKEY'S RACING ADVENTURE

**- Cambiar de personaje**
Si estás jugando con Mickey y quieres cambiar a Minnie o Pluto, ve a los niveles de carrera y sal. Cuando vuelvas a la ciudad, llégate hasta la casa de Minnie. Para seleccionar a Pluto vete a su caseta. Puedes usar a Pluto para encontrar niveles ocultos, dinero y teletransportadores.

## MEN IN BLACK: THE SERIES 2

| Nivel | Password |
|---|---|
| 2 | MTTH |
| 3 | STVN |
| 4 | SPDM |
| 5 | BTHH |
| 6 | BBYH |
| 7 | MRLL |
| 8 | MMDD |

## THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S WILD ADVENTURE

**- Menú Trucos:**
Pulsa **Select** durante el juego para pausarlo. Ahora elige la opción **"Music/Effects"** y reproduce los siguientes sonidos en el orden indicado: **40, 30, 20,19, 18, 17, 16, 15.**
**- Selección de nivel:**
Introduce **BMHG** para desbloquear todos los niveles (bonus incluidos).

## THE MUMMY RETURNS

Vamos a ver si no desesperamos, que mira, si te matan tampoco pasa nada, resucitas a lo Mummy Returns y ¡hala! Otra vez todos los días a comprar el pan, a desayunar escarabajos... bueno, mira, haz lo que quieras con los **Passwords** pero introdúcelos en el sentido de las agujas del reloj.
**Nivel 2** - 1 P W K 4 7
**Nivel 3** - K 3 J 1 7 8
**Nivel 4** - 3 C Y 6 6 P
**Nivel 5** - X 5 0 N 0 C

## PAPYRUS

| Nivel | Chico Chica |
|---|---|
| 1 | F+51 KN4K |
| 2 | 3DTS 1-QB |
| 3 | F80W GND9 |

## SPONGEBOB SQUAREPANTS





**Cómo acceder a todos los niveles:**
Introduce, en el menú continue, **"D3BVG-M0D3"** como password. Aparecerás directamente en la primera pantalla. Ahora sólo deberás pausar el juego y en la nueva opción que aparece, "Select Level", elegir la fase que más te mole, o la que más te fastidie, en fin, ir donde te plazca con el esponjo éste.

| | |
|---|---|
| 4 | 9N87 JV-B |
| 5 | WX-0 CR73 |
| 6 | 1-SN RPD9 |
| 7 | H1WR JNTX |
| 8 | C2VX F-T- |
| 9 | 1-KS 3BWX |
| 10 | GTCP DS+Q |
| 11 | X9M- TB81 |
| 12 | 8Q63 7R+D |
| 13 | 8NRR 59GN |
| 14 | 1KK2 R4PX |
| 15 | -07L 9NWN |
| 16 | VTGT 92B0 |
| 17 | ZHNK 5SNC |
| 18 | X3FB N0-3 |

## RAYMAN

**- 99 vidas:**
Pausa el juego y pulsa A→B↑A←B↓A→B↑A←B.

**- Mapa Completo:**
Pausa el juego y pulsa A←A←AB→B↑BA←A↓A.

**- Energía al completo:**
Pausa el juego y pulsa B→A↑B←A↓B y →.

**- Todos los poderes:**
Vuelve a pausar el juego y haz lo siguiente: →←↑↓A↑↑↓↓B→→←←A.

## READY 2 RUMBLE BOXING

**- Luchar como Kemo Claw:**
Resalta la opción "Arcade Mode" y pulsa esta bonita combinación de direcciones: ←←←→→→←→←→.

**- Luchar como Nat Daddy:**
Después de desbloquear a Kemo Claw, resalta otra vez la opción "Arcade Mode" y pulsa →→→←←←→←→←.
Otra bonita combinación.

**- Luchar como Damien Black:**
Una vez desbloqueados Kemo Claw y Damien Black, de nuevo resalta "Arcade Mode" y pulsa lo siguiente: →←→→←←→→→←←←.

# METAL GEAR SOLID



**Selección de nivel:** Completa el juego en nivel Fácil. Podrás jugar en cualquier nivel y con nuevos objetivos.
**Desbloquear el modo sound test:** Completa todas las misiones VR en los dos modos de juego.

## ROAD CHAMPS BXS STUNT BIKING

**Desbloquear los modos Training, Career y Tournament:**
En la pantalla de password introduce **QGF7**

## ROAD RASH

**- Super password:**
Introduce 7159**0 como password mágico para tener la apreciable suma de 47.250 dólares, con la que hacer de todo.



## ROBIN HOOD

Introduce estos passwords para acceder a la fase deseada:

| Fase | Password |
|---|---|
| 2 | B8SN7M |
| 3 | B8SZ4C |
| 4 | B8SXR3 |
| 5 | B8VXNP |
| 6 | CSS-47 |
| 7 | CSSS67 |
| 8 | CSS-3L |
| 9 | CFSWOB |
| 10 | CPSXQB |
| 11 | CPS-MT |
| 12 | CJSQR4 |

## SAN FRANCISCO RUSH 2049

| Nivel | Password |
|---|---|
| 2 | MADTOWN |
| 3 | FATCITY |
| 4 | SFRISCO |
| 5 | GASWRKZ |
| 6 | SKYWAYZ |
| 7 | INDSTRL |
| 8 | NEOCHGO |
| 9 | RIPTIDE |

## SIMPSONS: NIGHT OF THE LIVING...

Nivel 2 (Flying Tonight): **JTWKYTQBBKW**
Nivel 3 (Plan 9 From Outer Springfield): **TNSLRYSJGWW**
Nivel 4 (Vlad All Over): **BXPGCFPYJWB**
Nivel 5 (If I Only Had a Body): **WSQJLTQFYWK**
Nivel 6 (King Homer): **XQRFJWRBTWP**

## SPIDER-MAN

| Pantalla | Password |
|---|---|
| Venom | H4BBC |
| Venom vencido | GVCBF |
| Venom y Lizard | |
| Man vencidos | QVCLF |
| Laboratorio | |
| de Connor | G-FGN |
| Final | S8KR6 |

## STAR WARS: EPISODE 1 RACER

**- Correr contra Sebulba:**
Derrota a los cuatro corredores en un planeta y podrás enfrentarte contra el más rápido de la galaxia.

**- Pod de Sebulba:**
Derrota a Sebulba para arrebatarle su Pod y de paso te ríes un poco en su careto.

**- Replay:**
Si completas todos los circuitos y ganas la nave de Sebulba podrás acceder, por el menú records, a la repetición de tu última carrera. A deleitarse toca.

## STAR WARS: OBI-WAN'S ADVENTURES

| Nivel | Nombre / Password |
|---|---|
| 2 | Trade Federation Landing Craft BQVQK |
| 3 | Naboo Swamp WNLRM |
| 4 | Naboo Swamp and Sacred Place SDGNK |
| 5 | Coruscant CNLML |
| 6 | Gatoacombs of Theed BXGTG |
| 7 | Streets of Theed QSRVJ |
| 8 | Queen Amidala's Palace TKGJZ |
| 9 | The Final Battle LPZCP |

# BATMAN: CHAOS IN GOTHAM

**Passwords:**
Los introduzca usted para ir al nivel que guste.
**Nivel 2:** Batman, Batmóvil, Batman, Batmoto.
**Nivel 3:** Batman, Batmoto, Batgirl, Batmoto.
**Nivel 4:** Batmóvil, Batmóvil, Batman, Batmóvil.
**Nivel 5:** Batmóvil, Batmoto, Batgirl, Batgirl.
**Nivel 6:** Batmoto, Batmoto, Batman, Batgirl.
**Nivel 7:** Batmoto, Batgirl, Batgirl, Batman.
**Nivel 8:** Batgirl, Batmoto, Batman, Batmóvil.
**Nivel 9:** Batgirl, Batgirl, Batmóvil, Batmoto.

## STREET FIGHTER ALPHA: WARRIORS DREAMS

**- Luchar contra Akuma:**
Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que comience el combate.

**- Luchar contra M.Bison:**
Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que empiece el combate.

**- Luchar como Akuma, M.Bison, o Dan:**
Con un poco de suerte podrás jugar con uno de estos luchadores si escoges personaje con "random select". Así que, manos a la obra.

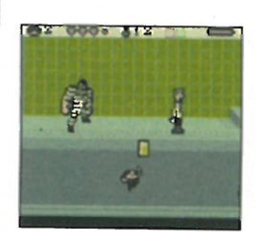
## SUPER MARIO BROS DX

**- Comenzar con 10 vidas:**
Salva y sal del juego cuando sólo te quede una vida. Ve a "Toy Box" y escoge "Fortune Teller". Levanta cartas hasta que te salgan **5 vidas.**

## SUPERNENAS Y EL MALVADO MOJO JOJO

**- Desbloquear a un nuevo personaje:**
Sólo tienes que introducir **CHEMICALX** en la pantalla de passwords para poder jugar con Buttercup. Estudia sus movimientos para poder sacarle el máximo partido posible.

**-Super Ataque Ilimitado:**
Dirígete al menú "Secretos" e introduce: **GIRLPOWER.**
Acuérdate de activarlo en la opción "Usar Trucos".



## TOM Y JERRY

| Nivel | Password |
|---|---|
| 2 | Ratón Ratón Gato \| Ratón Gato Perro \| Pato Gato Ratón |
| 3 | Gato Pato Gato \| Ratón Ratón Ratón \| Pato Perro Gato |
| 4 | Pato Pato Gato \| Ratón Gato Ratón \| Pato Perro Perro |
| 5 | Perro Perro Gato \| Ratón Perro Perro \| Pato Gato Ratón |

## TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Unos passwords "pal" amigo Toño, el que no para de darse "toñas":
- Introduce **B58LPTGBBBBV** como password para conseguir todas las tablas, niveles y algunos objetivos completos con Tony .
- Introduce **BTO7ZTPTTBBV** y obtendrás tres escenarios, las tres tablas y $69,910 con Tony .
- Introduce **B8SD2!!!!!T!** para completar todos los objetivos con Tony Hawk.

## TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

**- Vidas infinitas:**
FJVHDCK.

**- Munición ilimitada:**
ZXLCPMZ.

**- Seleccionar nivel:**
XCDSDFS.

**- Passwords:**

| Nivel | Fácil / Medio / Difícil |
|---|---|
| 2 | SDFLMSF VLXCZVF CJSDPSF |
| 3 | DVLFDZM DPSDCVX CMSDKCD |
| 4 | VFDSGPD ZMGFSCM SPFPWLD |
| 5 | CSDJKFD HWKLFYS TPDFQGB |

## WACKY RACES

**- Todos los corredores y circuitos:**
Introduce como password: MUTTLEY.

**- Victoria rápida:**
Selecciona el modo campeonato y, estando en primera posición, pulsa **Start + Select + A + B.**

## WARIO LAND 3

**- Vidas extra:**
Pausa el juego y pulsa Start 16 veces.
Un icono aparecerá en el indicador de vidas.
Mantén A + B y presiona ← y → para elegir el número.

## WORMS ARMAGEDDON

| Nivel | Password |
|---|---|
| Jungle1 | 2512 |
| Cheese1 | 2563 |
| Medical1 | 1655 |
| Desert1 | 4216 |
| Tools | 5226 |
| Egypt | 1245 |
| Hell | 2643 |
| Treehut | 4136 |
| Garden | 5413 |
| Snow | 3266 |
| Constyrd | 2255 |
| Pirate | 3631 |
| Fruit | 1451 |
| Alien | 3644 |
| Circuit | 4333 |
| Medieval | 6316 |

## X-MEN: MUTANT ACADEMY

**- Jugar con Phoenix:**
Pulsa ↓→↓↑←→B + A en la pantalla de título.

**- Jugar con Apocalypse:**
Pulsa →←↑↓←↑**A** + **A** en la pantalla de título.

## X-MEN: MUTANT WARS

| Nivel | Password |
|---|---|
| 2 | 0KNG6HWB |
| 3 | 0LNG6HXQ |
| 4 | 0LNF7HYP |
| 5 | 0KPF7HZG |
| 6 | 1KPF7H0D |
| 7 | 1KPG7H19 |
| 8 | 1KPF7J2C |
| 9 | 1KPF7J3L |



# SCOOBY DOO

**Passwords para cada capítulo.**

Chapter One "IT'S A MYSTERY!"

Chapter Two "BOO'S CLUES!"

Chapter Three "CHEMO-SABOTAGE!"

Chapter Four "JAILBREAK!"

Chapter Five "THE PLAN!"

Chapter Six "FINALE!"

# EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

# ORO Y PLATA PASO A PASO

***Empezamos a caminar por Johto. Y te contamos la travesía con pelos y señales.***

**La cosa se pone seria. Tras haberos puesto al día de las mejores estrategias para dominar Oro y Plata, le toca por fin el turno al "walktrough" que dicen los ingleses, el paso a paso, con explicaciones detalladas de cada nivel de juego.**

## GUÍA COMPLETA DE ALONE IN THE DARK



**Qué hacer, dónde, cómo, para qué y con qué objetivo. Vamos a destripar este juego de Game Boy con una guía completa que no dejará lugar por ver ni secreto por descubrir.**

## ANTICIPAMOS EL NUEVO «ZELDA ORACLE OF SEASONS»

***Y ya que vamos de revolución en GB Color, atentos a Colin McRae***

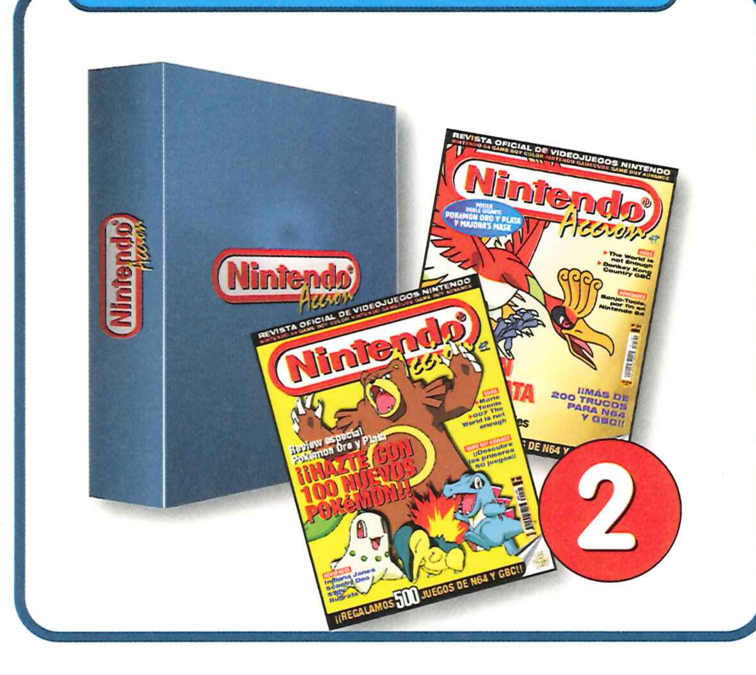
Son dos de los títulos clave de esta temporada y vamos a presentároslos como Dios manda. Lo de Zelda tendrá una cobertura especial, como la que le hemos dado a su primo hermano «Oracle of Ages», y lo de Colin vendrá en forma de preview a toda velocidad.

## Y ADEMÁS...

**Reviews de Game Boy Advance,** que la máquina no puede parar: **«Pinobee», «Krazy Racers», «Tweety», «Army Men Advance».** Ojo con **«Jurassic Park 3»,** que ya nos hemos hecho con sus tres nuevos juegos: os lo contamos. En GB Color, el buen despliegue de siempre, con novedades de la talla de «Robocop», dos nuevas entregas de «Supernenas», «Spiderman 2» y «X-Men». ¿Se nos olvida algo? Que corráis al quiosco a reservar el próximo número.

# SUSCRÍBETE A Nintendo Acción Y CONSIGUE TU REGALO

## ARCHIVADOR + 2 REVISTAS




Por el precio de 12 números
(12 x 495 Pesetas = 5.940 Ptas.)
consigue 14, esto es, 2 meses más de suscripción y el archivador para que tengas tus revistas siempre a mano.
Un regalo de más de 2.000 pesetas.

## PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12




Por el precio de 10 números
(10 x 495 Pesetas = 4.950 Ptas.)
recibirás los próximos 12 números de Nintendo Acción,
ahorrándote 990 pesetas.

**SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:**

**TELÉFONO**
906 30 18 30
Coste Llamada: 15 pts + 47,03 ptas/min.
( Horario: 8h a 15h de lunes a viernes)

**FAX**
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

**E-mail**
suscripcion@hobbypress.com

**CORREO**
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres métela dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o DOMICILIACIÓN BANCARIA. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 x 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.



GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE™ 32 bits para jugar donde tú quieras.
Nintendo®
GAMING 24:7™